

playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

BONUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

GTA VICE CITY

COLIN McRAE
RALLY 3

RATCHET
& CLANK

NOVOGODIŠNJI
MEGA POSTER
SA KALENDAROM

SPLINTER CELL



broj 29 • godina III
cena: 200 dinara

CG: 3,5 € • BH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

**GAME BOY
ADVANCE**

**GB
color**



Dragon Ball Z



Doom

Advance Wars demo



Army man

F-16



Men in black

Jackie Chan



Pokemon gold

Scooby doo the movie



Tekken advance

Peter pan



Crash banicoot

Rainbow 6



Spider man the movie

stuart little



Power rangers

Harry Potter

GT Advance

Spiderman

F-Zero - Maximum Velocity

Mario cart

Super Mario Advance II

Britney's Dance

Wario Land 4

Advance Wars

Castelvania

Castelvania 2 harmony

International Super Soccer

David Beckham Soccer

ESPN Final Round Golf 2002

ESPN X Game Skateboarding

Frogger Adventure

Mech Platoon

Jurassic park

Konami Krazy Racers

GT Advance Championship Rac. 2

Jurassic park 3 Dino Attack

Pacman Collect

Namco Museum

Columns Crown

Star Wars 2

Star Wars Jedi power

Maniac Racers

Pro tenis WTA

Zone of Enders

GTA 2

Driver

Simpsons

Winnie the poor

Tony Hawk 3

Spiderman 3

007 world is not enough

Metal Gear Solid

Tarzan

Wario Land 3

Zelda Oracle Of Age

Toy story

Dragon Ball

Robb Raider course of the sword

Harry Potter 2

Donkey Kong Country

Mermon Crystal, Diamond, Jade

Super Mario Bros DK (GBC)

Wendy Every W.

Robocop

Pokemon Gold

David Beckham soccer

Zelda Oracle Of Age

Zelda Oracle of Season



**I JOŠ
MNOGO TOGA**

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Novi Sad • Mileticeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Broj 29 • Godina III

bonus
INTERAKTIVNA IZDAVANJA I VIDEO IZDAVANJA

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Ana Obradović-Maslić

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković,
Strahinja Brajović, Filip Jovanović,
Aleksander Segedi-Aca

Štampa:
Efekt I. Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 45

ISSN broj: 1450 - 8400

Srećna Nova Godina i Božićni praznici!

A sad, šta sam rekao u prošlom broju? Jel' sam rekao da će biti još više hitova? Da, da, bio sam u pravu. Ali to je sad manje bitno. Bitno je da ćemo u sledećem broju proglasiti igru godine, a u tome nam vi morate pomoći. Dakle, u anketi napišite svog favorita za igru godine, pa ćemo na osnovu vaših glasova proglasiti porednika. Ali poučeni prošlogodišnjim iskustvom moramo vas podsetiti da u konkurenciju dolaze samo igre objavljene OVE godine, jer pravimo izbor godine a ne svih vremena!

Vratimo se na igre u ovom broju. Hehe, stigao nam je GTA Vice City! Igru nam je opisao Uroš Tomić u svom stilu. Verujem, pardon, siguran sam, da nećete ostati ravnodušni prema ovom opisu. Dalje, tu je i kralj reli simulacija - Colin McRae 3 u opisu za Xbox. (Ne brinite izašla je i PS2 verzija).

Ponovo imamo jednu Xbox ekskluzivu, barem za još nekoliko meseci - Splinter Cell! Najave su govornice da bi ova igra mogla da sruši Metal Gear Solid sa vrha. Da li je tako pročitajte u našem opisu.

Platforme ove godine drmaju scenom - Ratchet & Clank! Da li je u pitanju platforma godine?

Dve uspešne prerade filmskih licenci - Harry Potter i Lord Of The Rings!

A ovog meseca je verovatno poslednji talas igara za PlayStation One zapljusnuo naše tržište. Već, dugo, dugo vremena nismo imali ovoliko igara za PlayStation One u jednom broju.

SMS rubrika je potpuno zaživela. Na Bonus forumu imamo sve više posto-va a od skoro imamo i JAVA CHAT. Koristim priliku da najavim susret članova redakcije sa čitaocima na chatu! Spremite pitanja!

U ovom novogodišnjem broju imamo još jednu nagradnu igru. Popunite kupone i možda ćete biti dobitnik jednog DVD izdanja.

Vidimo se iduće godine..



Mihailo Tešić



Strahinja Brajović



Miljan Lakić



Miloš Marković



Jovana Erčić



Uroš Tomić



Igor Simić



Miroslav Đorđević



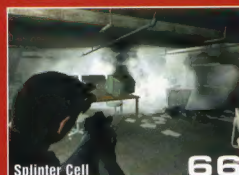
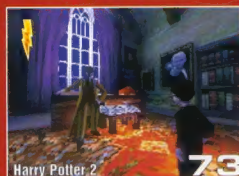
Danilo Jokić



Valentin Šalja



bonus



RUBRIKE

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
NAJAVE I INTERVJUI	12
NOVE IGRE	18
FINAL FANTASY ISTORIJA (6)	72
EVO REŠENJA	85
IZ MOG UGLA	94
TRIKOVI	95
MALI OGLASI	99
FILM & DVD	100
MAJSTOR ACA	102
BOYZ STUFF	104
TOP LISTE	106

Sony Playstation	
Disney Treasure Planet	80
Fifa 2003	75
Harry Potter 2	74
Rainbow Six Lone Wolf	76
Shrek Treasure Hunt	80
Spec Ops	82
WRC Arcade 2002	77
Final Fantasy Istorija	72

PlayStation 2	
ATV Offroad Fury 2	58
Colin McRae 3	24
Dead To Rights	28
Defender	52
Fisherman	61
GTA Vice City	18
Haven The Call Of King	51
Jet X20	57
LOTR Two Towers	22
Micro Machines	30
NHL 2K3	53
Premier Manager 2K3	36
Rally Fusion	40
Ratchet & Clank	32
Robot Alchemic Drive	62
Rocky	40
Rugrats Royal Ransom	50
Shinobi	52
Simpsons Skateboarding	60
Spyro 4	38
Suikoden	48
Sum of All Fears	42
Ty The Tasmanian Tiger	46
Zapper	44


Game Boy Advance	
Godzilla	70
Gauntlet	71

GameCube	
Star Fox Adventures	64

Xbox	
Splinter Cell	66

INDEX OGLAŠIVAČA

BAK	56
Beograd on line	7
Beosoft	2,11,37,63,81,83,107,108
DVD Digital	41
Duh Games	94
Gamer	56
GL Soft	45
Goggio Game Boy	93
In Radio	105
Master Import	29
Metro	79
Mobilija	103
Mobtel - SMS Go	17
NS Games	43
PC Petak	7
Spring	5
Telefonski servis Pobjednik	84
Teleport	43
The Games	54,55

Najveći izbor igara za: - Sony 

PS2

- Segur  Dreamcast

Popusti na malo



i na veliko.

Veliki izbor DVD igara za PS2



IGRE
MOŽETE
NARUČITI I POŠTOM

Turniri, lige
i ostala takmičenja
u klubu "SPRING"
tel: 011/ 620 - 412
ZMAJ JOVINA 38



Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga.

Game Boy Advance,
kao i igre za njega



Prodaja igara i
igračkog Hardvera

SPRING GAMES

YUBC, Bulevar Mihajla Pupina 10E, Lok. NP 6 Tel: 011/ 311 7221, 011/ 133 572

bonus sms

Šaljite nam poruke na tel:
063/ 333 123

Citam vas primerak u
Engleskoj, odličnog ste
kvaliteta, samo tako nas-
tavite!
Pozdrav od Igora

Pozdrav Bonus. To nije
posteno jer ste totalno
zapoštili sega dreamcast. Uopšte nema opisa
igara i najave novih. Sta cete uraditi povodom
toga?
Dragan N.S.

BONUS

Dragane, nije nasa krivica. Igaru za Dreamcast
nema pa nema. Pogledaj samo situaciju sa
igrama za PlayStation jedan. A koliko samo
ima vlasnika keca u poredjenju sa
Dreamcastom?

Na kom sistemu je izašao prvi Wipeout? Da
neće nakoro novi Quake na PS2? Cuo sam da
se radi dodatak Revolutionu.
Anarki from Prijedor

BONUS

Prvi Wipeout je izašao na PlayStationu. Sto se
Quake-a tice, nema nikakvih najava za sada.

Imam jedno pitanje za Vas: Kako da dodjem
od onih stvarica iz rubrike "BOYZ STUFF"?
Hvala unapred!

BONUS

Mnogi citaoi su nam se javili sa istim pitan-
jem. Evo odgovora za sve. Zanimljive igrackice
iz rubrike Boyz Stuff kod nas NE MOZETE naci
u prodaji. Prodaja ovih stvarica se obavlja
preko narucivanjem preko interneta.
Ko ima validnu kreditnu karticu - lako ce se
snaci.

Sa koliko poligona su pravljeni automobili u
GT3?

BONUS

Bizz... Vreme je isteklo. Uхватио si nas. Nismo
sigurni za odgovor. Ali mozemo ti odgovoriti i
ovako, i dalje izgledaju najbolje u klasi. Bojje
od najjaci konkurenata. (Da, bojje i od V-
Rallyja i od Colina.)

Sva vaša pisma sa crtežima, pitanjima i kritikama u vezi poboljšanja časopisa Bonus, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski fah 32, 11050 Beograd 22 ili nam pošaljite mail na bonus@eunet.yu. Pošćemo vas da posetite naš forum na www.bonus.co.yu. Takođe, na sajtu možete pronaći dodatne materijale koji nisu objavljeni u časopisu.

lista pe lista

Dragi časopise Bonus, podrazumeva se da
ste najbolji pa da ne bi gubio vreme evio
predloga:

1. Bilo bi dobro kada bi odredili igru meseca
za svaku od konzola, ako ne onda barem
samo igru meseca.
2. Napravite top listu i za Game Cube i X-
Box a ne samo za PS i PS2.
3. Ubacite listu datuma izlaska očekivanih
igara.
4. U sledećem broju (br.29) napravite top
liste najboljih igara godine 2002.

Frenky iz Novog Sada

bonus

1. Mišljenje redakcije je da bi time previše
ličilo na neke druge časopise, mada ako vi
budete tražili igru meseca...

2. Skoro sve igre za PS2 možete naći i u
verziji za Xbox i GameCube tako da prak-
tično nema potrebe za odvojenom listom.

3. Vidiš, to je uvek bio problem. Igre skoro
nikad ne stigne BAŠ tog datuma za koji su
najavljene.

4. Najbolje igre 2002. godine dolaze na red
kada istekne 2002. godina. Sledeći put.

gargamelite

Zdravo !

Objavite ovo pismo, or ELSE! Piše Vam
Gagi-Gargamel po ko zna koji put. Mega
poster je do j****, samo što ja u svoju sobu
ne želim da okačim nekog ćelavog snajperi-
stu nego, na primer, Solid Snakea... Da, da,
i ja sam MGS zaludenik, kao Miroslav
Đorđević, moj prezimenjak, pa bih mu
postavio jedno delikatno pitanje. Šlog me
strefio kada sam pročitao da na NET-u ima
da se for free skine soundtrack igre. Na kom

je to site-u? Nego, kada sam već kod STRA-
VA igrice, šta ono bi sa Munch Odyssey-om?
Da li će Devil May Cry 2 izaći na nekoj plat-
formi osim PS2? (Ova dva pitanja su za celu
redakciju).

To bi bilo to. Puno pozdrava od Gargamela
celij redakciji.

P.S. Miroslave, ni ja nisam igrao MGS2,
doduše čuo sam da je cool, ali dok se lično
ne uverim u to, MGS KEC RULZIIIIII

Dragan Djordjevic-Gagi
e-mail: gargamel@net.yu

bonus

Za sajt sa muzikom iz MGS ne znamo, na
žalost. Nije nam jasno šta te zanima oko
Munch Odyssey? Igra je izašla ekskluzivno za
Xbox i neće izlaziti ni za jednu drugu plat-
formu.

DMC 2 će izaći samo na PS2.

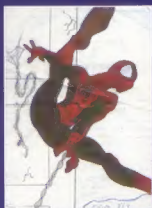
want an XBOX

Hoću da kupim XBOX !

Nisam znao kako drugačije da počnem ovaj
mail. Već 12 godina se bavim računarima,
koristim ih za svoj posao, za dizajn. Moj prvi
susret sa njima bio je preko igara. I naravno
odmah sam se navukao. Oduvek sam mrzeo
konzole (bile su konkurencija mom miljeniku
:)), ali sam kupio PSone zbog jedne igre,
Cool Boarders. Uz to sam skapirao u čemu je
poenta igranja na konzoli te vidim da je
vreme da se malo obnovim. Ovo vam sve
pričam da bih vas upoznao sa svojom
situacijom, dvoumim se između Xbox-a i
PS2. Glavni razlog mom dvoumljenju je
nedostatak igara pa i same konzole Xbox na
našem tržištu. Takođe me zanima da li vi
mislite da je cena Xbox ili PS2 kod nas nor-
malna ? U Americi su ove konzole jeftinije
nego ovde . Pomagajte ne znam šta da

Autori objavljenih radova, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus.

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu



Filip Stanojević, Beograd



Marko Đuričić, Beograd



Petar Jovanović, Subotica

PISMO MESECA

SAMI KEČ, PA SAMI KEČ

Za časopis sam saznao od njegovog trećeg broja koji me je podstakao da nabavim i prva dva, a zatim i da kupim Sony 1.

Pripadam generaciji koja se seća praistorije - ZX Spectrum, Commodore 64, Atari i dr. Od vremena šteljujući glave na kasetofonu, preko 5,25 inčnih disketa do danas prošlo je dosta vremena. Nastojim da idem u korak sa vremenom. Iz časopisa saznajem dosta o igrama i konzolama. Pošto sam preplaćen na časopis nemam potrebe da ga čekam kad će da dođe na kioski i da li ga ima na ovom ili onom kiosku.

Nova uređivačka sema je zanimljiva i dobro je što ste povećali broj strana, ali bih vas molio da i dalje opisujete igre za keca, makar i stare (detaalnije) jer te konzole je najviše kod nas. Dobro bi bilo da izađe i treći broj knjige sa šiframa za igre.

Za sad toliko. Samo nastavite kao i do sad.

Miloš
Požarevac

BONUS

Moramo da raščistimo pitanje opisivanja igara za PlayStation One. Konkretno u ovom broju imamo ukupno 7 strana opisa za PSOne i još 2 strane FF istorije. Reći ćete eto, ipak ima igara za PSOne, opisujte ih višet! Ali verujte nam da igre jako retko stižu za PSOne. Ovom prilikom su izdavači tempirali izlazak za predstojeće proslave, zato ih sada ima toliko. A verovatno će ih u buduću biti sve manje. To ne znači da ćemo mi prestati sa objavljivanjem opisa igara za PSOne. Sigurno da ćemo objaviti svaku novu igru, a posebno ćemo povećati rubriku RETRO zbog vaših brojnih zahteva da to učinimo.

radim, Nova Godina se bliži a ja nemam za čim da je provedem!!!

P.S.

Časopis je odličan, sveža krv koju ste okupili definitivno unosi promenu u svet supoparnih, kompjuterski duhovitih (čitaj NERD) časopisa na našem podneblju. Svaka čast, samo nastavite.

Đorđe

BONUS

Teško pitanje. Za izbor svoje konzole ćete morati da se odlučite sam, a mi ćemo te samo ispraviti što se tiče dostupnosti Xboxa. Njega ima na našem tržištu, kao i igara za njega. U stvari skoro sve igre koje izlaze za PS2 možete i u verziji za Xbox

DAJ IH NAMA

Zdravo ja sam vaš naj,naj verniji čitalac i vlasnik sam svih brojeva BONUS-a. U slučaju da mi se mail ne objavi, bacam sve brojeve bonusa u kontejner pa nek ih uzme neko. Sad bih imao nekoliko pitanja.

1.Ima li neke šanse da izađu za PC igre: SILENT HILL3, GTA VICE CITY i COMMANDOS 2?

2.Ako sam dobro obavešten Uroš Tomić se vratio, pitajte ga pa mi kažite zašto je uopšte odlazio?

Dao bi vam jedan predlog.

1.Mogli bi ste da na našem sajtu stavite neki strip koji bi mogao da se čita svake nedelje. Toliko od mene, budite pozdravljeni.

Vaš naj čitalac BOGDAN

BONUS

1. Commandos 2 postoji odavno, Vice City će izaći na proleće a Silent Hill neće izaći u verziji za PC.

2. Ništa ne odgovara.

CRTEŽI MESECA

Kostić Miloš, Prokuplje



U ovom mesecu imamo dva najbolja crteža, a koji vam se više dopada odlučite sami



Boki Komadanović, Bar

Autor crteža i autor pisma meseca, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus sa CD-om iznenađenja!

TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

Zašto
ga
slušati
pronadi svoj odgovor

TOP FM 96.4 MHz

Spisak dobitnika CD-ova
iznenađenja iz nagradne ankete

1. Vuk Đergović, Bogatić
2. Božidar Milić, Kraljevo
3. Bojan Marković, Mladenovac
4. Stefan Jović, Paraćin
5. Aleksandar Simić, Kovin
6. Darko Stevanović, Dubočica
7. Petković Petar, Požarevac
8. Janko Povolny, Padina
9. Dejan Knežević, Barajevo
10. Končić Staniša, Irig

bonus 5115**063/333 123
pišite nam!**

Zasto Metal Gear ovako kratak, zasto DVD sekvence ovako dugaack-keee.
BONUS
 To sto su sekvence dugacke nikako nije problem, a igru su stvarno mogli malo da produze - slazemo se.

Cao Bonuse, da li je ovog meseca izasla neka igrice za PS1? Pozdrav od Vladana.
BONUS
 Samo prelistaj ovaj broj i naci ces odgovor na svoje pitanje.

Ja najviše u svom životu volim igrice i casopis, a vi ste i jedno i drugo casopis "BONUS". Puno pozdrava od vases vernog citaoaca Jovana.

Zasto ne objavljujete nove naslove za PSX? (NBA 2003, TONY HAWK 4, PES 2, NFL 2003...). Objasnite!!!
 Marko
 P.S. Ili ocekujte jedan broj tiraza manje.
BONUS
 Marko samo bez nervoze. Ako si citao prošli

Igre sazeavaju

Jedan zanimljiv statistički podatak je iznizio kao posledica već ko zna kojeg po red istraživanja tržišta video igara. Naime, učešće igara koje se, s tim prilika, obeležavaju kao namenjene "zrelima" (tzv "M - Mature") rejting, za one iznad 18. godina) pokazuje tendenciju stalnog porasta. Tokom 2002. više od trećine (33%) svih zvanično kupljenih igara bile su "M". Naravno, najzaslužniji za to je jedan jedini i neponovljivi Grand Theft Auto 3, koji je bio najprodavanija igra u Sjedinjenim Državama 2001. godine, a izgleda da će (i bez Vice Cityja) zadržati tu krunu i 2002.

**Troškovi života Xboxa**

Microsoft je krajem prošlog meseca ispostavio svoj finansijski rezultat za poslovni kvartal koji se završio 30. septembra ove godine i sada je po prvi put do javnosti došao bar nekakav podatak o tome koliko je Microsoft do sada izgubio na Xbox konzoli. Naime, Microsoftov Home&Entertainment odeljak, koji je zadužen za sve u vezi s igrama, a čiji je glavni posao Xbox i njegova promocija, napravio je samo u tom tromesečju gubitak od 177 miliona dolara. Glavni razlozi za ovaj gubitak su 1) činjenica da Microsoft mora da prodaje Xbox ispod realne cene hardvera, da bi ostao u konkurenciji s Sonyjem i Nintendoom i 2) enormna ulaganja u promociju ove konzole. No, Microsoft nije preterano potresen zbog ovog gubitka, pošto je kompanija kao celina u istom periodu ostvarila profit od preko 2,7 milijarde dolara i planira da uloži još 2 milijarde dolara u reklamiranje Xboxa.

**Nova Xbox moda**

Nova moda je: bez mod čipova, ili ste nagrabusili. Microsoft je izgleda definitivno rešio da se na sve načine obračuna s mod čipovima. Kao što su se mnogi i plašili, novo doba hajke na mod čipove započelo je puštanjem u rad Xbox Live mrežne službe. Neki vlasnici čipovanih Xboxeva koji nikako nisu mogli da se priključe na Xbox Live su, kada su se obratili službi za podršku i rekli da imaju modovane konzole, dobili odgovor da Microsoft ima tehnologiju koja detektuje promene na ploči konzole (kako tačno to radi, naravno, nije objašnjeno) i svaku izmenjenu konzolu stavlja na listu "anatemisanih" tj. zauvek zabranjuje pristup s konzole pod tim serijskim brojem! Dakle, nema mrežnog igranja za bilo kog vlasnika Xboxa koji modifikuje svoju konzolu. Posledice ovakve politike Microsofta čemo tek videti - ali, šta ako neko recimo kupi polovnu konzolu koja je bila čipovana, pa otkrije da ne može da koristi Xbox Live?

**Bio jednon jedan Lik Sang**

Kompanija Lik Sang je onaj Web Sajt koji već pominjamo, a koji su tužili ni manje ni više nego Sony, Nintendo i Microsoft. ZAJEDNO, zbog toga što je ovaj Web sajt distribuirao mod čipove i razne druge "nelegalne" dodatke za konzole. Iako je delovalo kao da će Lik Sang nestati pred ovom lavinom korporativne moći, ispostavilo se da je kompanija rešila da pokaže zube, doduše izokola: Čelnici Lik Sang-a su objavili da su prodali kompaniju, i to kompaniji PacificGame Technology - koja ima dovoljno novca i resursa da uđe u legalnu bitku s tri giganta, i što je još ludije - čak namerala to da učini, pri tom omogućavajući Lik Sang-u da nastavi sa svojim radom. Kako stvari sada stoje izgledan je dug i težak sudski proces koji bi mogao da bude bitan za celu industriju konzola.

Je' Ev taj Xbox?

Kako Microsoft objavljuje, Xbox Live je postigao veliki uspeh. U saopštenju za štampu kompanija kaže da su "gotovo svi od 150,000" primera Xbox live paketa koji su pušteni u prodaju 15. novembra - rasprodati. No, mnogo bitnija su dva preteča podatka: prodaja igara (odakle stiže najveća zarada) koje podržavaju Xbox Live je u istom periodu skočila za 120%, a i prodaja same Xbox konzole je pospešena pojavom mrežne službe - ponovo raste, i to 18% nedeljno. Naravno, svi ovi podaci se odnose samo na Severnu Ameriku.

**Segine akcije i reakcije**

Segina budućnost na korporativnom tržištu je i dalje neizvesna, jer kompanija nikako da stabilizuje svoje prihode. Kada joj deonice ne opadaju, njihova vrednost trgovačvo raste - kao što se desilo početkom decembra, kada im je vrednost skočila za gotovo 12% (što je maksimalan dozvoljen skok na tokijskoj berzi u jednom danu, kako čujemo!). Povod za ovakav skok su najverovatnije bile ponovo oživljene glasine da Microsoft planira da otkupi Segu i načini od nje ekskluzivnog tvorca igara za Xbox, te je potaknuta tim glasinama gomila oportunističkih investitora počela da kupuje deonice Sege, podižući trgovačku njihovu vrednost. Čelnici Sege se ne žale, iako su zvanično porekli bilo kakvu mogućnost kupovine, a isto su učinili i zvaničnici Microsofta.



bonus sms

broj, mogao si da procitaš opise svih tih igara u verziji za PlayStation 2. Sta da radimo, prvo su nam stigle verzije za tu konzolu. Ali evo, u znak dobre volje, ako vi citateci to budete trazili tj. ako smatrate da su vam potrebni svaku od ovih igara pojedinačno cemo opisati u sledećem broju u verziji za PlayStation jedan.

Pisem Vam 19-SMS. Zasto ne opisete igru QUAKE ARENA za PS. Znam da je izasla - igrao sam je u jednom SONY klubu. Vas citalac Dusan Svittlica BONUS Znamo i mi da je izasla. Odgovorno...

Zdravo svima! Trebas tecnost za ciscenje lasera znate li adresu tecnu?

BONUS Telefon ti ne mozes dati jer bi to bila reklama. Savetujemo ti da jos jednom pazljivo procitas teks masjtor Ace u ovom broju.

Pozdrav Bonusu od vernog citioca Urosa. Imao jedan

Gamecube je jak

Ova vest se nekoliko više tumaca kao (još jedan, hehe) neuspheh Xboxa, nego kao uspeh Gamecubea, ali ipak Nintendo idu veće zasluge. Naime, Gamecube je u novembru po prvi put izbio na drugo mesto po prodaji u Severnoj Americi, pretekavši Xbox (čuveni The Third Place je i dalje neoboriv sa svog trona tj. sa Prvog mesta). Da stvar bude još veselija, za to su zaslužna dva ekskluzivna naslova koja su se za Gamecube nedavno pojavila: pucačina Metroid Prime/Fusion i Resident Evil: Zero. Veselje donosi činjenica da su ove dve igre namenjene odrasloj publici (gde Nintendo nije nikada imao baš jako uporište), i da su veoma lako nadigrale Xbox, čija celokupna ponuda cilja uglavnom baš na one punoletne.

GC
NINTENDO

Krađa, ljudi, krađa!

Vest je prvo protresla Irsku, odbila se u Severnu Ameriku i u crno zavila Electronic Arts, a šokovi su prošli širom celog igračkog sveta. Naime, u Irskoj, u okrugu Wicklow, dogodila se prva masovna krađa video igara! Iz tamošnje fabrike digitalne opreme i igara odnešeno je robe u vrednosti od oko milion evra. Radi se o PlayStation 2 i Gamecube konzolama, kao i o mnogobrojnim primercima EA igara: FIFA 2003, MOH: Frontline, LOTR: The Two Towers i James Bond 007 Nightfire. Irska policija intenzivno radi na rasvetljavanju ovog spektakularnog zločina.



Sega sve uspešnja

Zaista ne znamo šta više da mislimo o Segi, jer iz ove kompanije, eto, u poslednje vreme stižu samo fine vesti o ekonomskim uspesima i poboljšanjima, dok je to nedavno sve (opet) delovalo prilično crno (pre toga je bilo OK, a pre toga mnogo crno, i tako...). Ipak, ni ovi uspehi ne moraju da znače sigurnu budućnost Sege na surovom tržištu. No, najnovija vest iz Sege glasi da je ova kompanija potpisala ugovore o razvoju mrežne službe i sa Sonyjem i sa Nintendom. Sega je prva uspešno razvila službu za mrežno igranje preko svoje Dreamcast konzole, i njihova tehnologija SNAP (Sega Network Application Package) će umnogome pomoći i Sonyju i Nintenduu da razviju uspešne mreže preko svojih konzola, jer Sega nudi kompletan paket za stvaranje mrežnih službi - od samog mrežnog koda do organizacije naplate i testiranja kvaliteta.



Nekulturni pirati

Laburistička vlada Velike Britanije očigledno u poslednje vreme želi da bitno popravi svoj imidž i da se pro-



moviše u javnosti, pa se i ova vest može posmatrati u tom svetlu. Naime, ministar kulture u vladi Tonyja Blaira, Kim Howells, prisustvovao je pre dve nedelje raciji koju je policija izvršila na jednog pretpostavljenog proizvođača piratizovanih video igara, muzike i DVD filmova, i to u gradu Cardiffu u Veljsu. Pošto se racija pokazala uspešnom i pošto je kompanija po imenu Brian Green Software stavljena pod katanac (a njen vlasnik odveden s lisicama), ministar kulture je izjavio kako je "piraterija prosto isto što i krađa" i kako "ne utiče samo na velike korporacije već i na male muzičke, filmske i igračke studije, koji su ključni za budućnost kreativne industrije. Potrebno je da vlada i industrija pošalju poruku potrošačima, da svaki put kada kupe piratizovani proizvod zakucavaju ekser u mrtvački sanduk industrije čije proizvode vole." Velike reči, ali koliko ima istine u njima... moraćemo da vidimo u nekom posebnom tekstu, a ne u vestima. ELSPA, organizacija britanske zabavne industrije, tvrdi da oko 80% hapšenja izvršenih zbog piraterije dovodi do otkrivanja prometa droge, pornografije, pa čak i terorizma.

GBA uvek i svuda

Kao što je nekada Game Boy bio divlje popularan i nalazio se u džepu svakog malog Japanca i Amerikanca koji drži do sebe, tako je sada slučaj s njegovim velikim mladim bratom Game Boy Advanceom. I kao što su za Game Boy postojali razni dodaci koji su ga činili dodatno zanimljivim, tako se sada pojavljuju zanimljivi dodaci i za GBA. Najnoviji je proizvela kompanija Nyko i zove se WormCam. Da, u pitanju je dodatak koji se smešta na mesto kertridža i

pretvara vaš GBA u digitalnu kamericu sposobnu da pohrani 20 slika. Tu je i kabl preko koga ih možete prebaciti na PC, a sve to po ceni od 40 američkih dolara. Za sada, samo u Japanu.

**GAME BOY
ADVANCE**

BONUS GAMES

predlog za vas u rubrici retro pored opisa igre stavite i CD klub gde ta igra može da se nadje. Pozdrav.

BONUS

Urose, razumljivo je da starije igre nije tako naci po CD klubovima, ali pretrazi oglase malo pažljivije pa ces sigurno naci ono sto ti treba.

Ideja sa posterom je ok, ali birajte neke zivopisnije (celava glava placenog ubice i nije neki ukras za zid), ko voli sportske igre kupuje ih, ne treba mu opis. Sky.

BONUS

Sto se postera tice, svako ima pravo na svoje misljenje, ali moramo da izrazimo neslaganje sa tobom. Vecina citalaca je oduševljena sa posterom iz prostog broja. A sto se tice ovog sigurni smo da ce biti jos sretniji. Kalendar sa temom Colin McRae 3 nikako ne moze biti los.

Tom logikom niko ne mora da cita opis svojih omiljenih igara jer ce ih svakako kupiti, jel'?

Zelda - čista 40!



Japanski vodeći časopis o video igrama Famitsu ima zanimljiv sistem bodovanja - od 1 do 10, ali ocenu daju četiri prikazivača, tako da je savršena ocena (40) retkost koja izaziva pažnju čitavog igračkog sveta. Do sada su svega tri igre doobile tu prestižnu počast od 1980. godine, kada je Famitsu osnovan: Namcoov Soul Calibur za Dreamcast, Squareov Vagrant Story za PSOne i Nintendov Legend of Zelda: Ocarina of

Time za N64. Nintendo će biti veoma ponosan, jer je četvrta igra koja je dostigla te visine - nova Zelda: The Wind Walker, za Gamecube! Ova igra je ionako imala zagarantovan uspeh kada se 13. decembra pojavila u Japanu, a sada ce svaki strah od noviteta (kao što su 3D cell shaded grafika) među poklonicima Zelde biti raspršen.

Sega repeticija

Sega nastavlja s trendom recikliranja svojih starih hitova i svima je jasno da je glavni razlog tome želja da se što lakše namakne neka preko potrebna para. Kao i ranije, glavna žrtva je PlayStation 2 tj. za ovu platformu će se pojaviti rimejkovi legendarnih Sega Mega Drive i Sega Saturn igara. Prve

četiri igre u novom ruhu biće zaista legendarne: Golden Axe, Fantasy Zone, Space Harrier i Phantasy Star - s tim što će dve poslednje doživeti i grafički redizajn i postati 3D. Ove igre su najavljene za sledeće leto, i to za japansko tržište, ali očekuje se i skora najava njihovih zapadnjačkih verzija.



Lara do kraja februara

Eidos i Core Design su konačno definitivno odložili pojavljivanje toliko dugo očekivane nove avature najpopularnije dame video igara, Lara Croft. Igra Tomb Raider: Angel of Darkness je prvo trebalo da se pojavi do Božića, ali je posle novog testiranja zakazana za februar, i to bi morao da bude konačan datum njenog pojavljivanja u PS2 i PC verziji. Odlaganje bi trebalo malo bolje razumeti ako se ima u vidu zaista impresivna i neumereno pompezna lista noviteta i poboljšanja koja tvorcii obećavaju u ovoj igri, od novog pristupa igranju, preko novog igrivog lika, pa naravno, do moćnog enginea.



GBA je NAJjači!!!

Za one koji i dalje odbijaju da se suoče s ovom činjenicom, evo još jedne vesti o tome koja konzola je trenutno najuspešnija. Naime, iako je PS2 najprodavanija od velikih konzola u Severnoj Americi, najviše zarade ostvaruje - Game Boy Advance, jedina prenosiva konzola na tržištu van Japana. Ovog Dana zahvalnosti, kada kupci tradicionalno započinju Božićnu navalu na prodavnice, GBA je i zvanično stekao status najbrže prodavanog konzolarnog sistema u istoriji, kao i najprodavaniji artikla za taj praznik: naime, tokom te nedelje prodato je nešto više od milion primeraka GBA, koji su verovatno sada zapakovani i obradovace milion američke dece ispod božićne jelke. GBA je ovim miliončetom dostigao brojku od 9 miliona prodatih primeraka samo u Severnoj Americi.

GAME BOY
ADVANCE

Squenix

Zbogom najveći potres
igračke industrije
poslednjih nekoliko
stize nam iz Japona.
Iz Japona, dva japanska igračka
kompanije Square i
Enix, koje poznate najviše po
svojem milionskim RPG
serijama - najavile su da će od
1. januara 2003 postati jedna
kompanija pod nazivom

Square-Enix (moгуće je da će
se ovaj naziv promeniti u
budućnosti). Od tog datuma
počinje nova era konzolarnih
RPG-ova, a šta ona donosi niko
nema pojma - mada činjenica
da se udružuju tvorci dva u
Japanu najpopularnija serijala
video igara Ikada (Final Fantasy
i Dragon Quest) mnogima već
sada izaziva drhtavicu.

SQUARE
+
ENIX

boNUS



- Sadržaj novih kao i starih brojeva:
- Vesti
- Mi i Vi na Internetu
- Oglasi
- Forumi
- Chat
- Najave igara
- Trkovi
- Pretplata
- Top liste
- Linkovi
- i još mnogo toga

Posetite naš sajt:

www.bonus.co.yu

i učestvujte u novom

časopisa **boNUS**

rešenje
za
SVE
probleme



SERVIS

Efikasno i stručno servisiranje svih vrsta konzola, kontrolera, joysticka, ugradnju čip-a i sve ostale zahvate možete da obavite u našem SERVISU gde će vas dočekati stručno osoblje. Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše serviseri možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

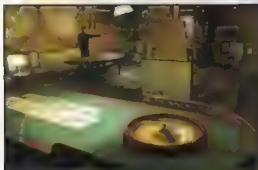
Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Izdavač: SCE Proizvođač: Team SoHo Žanr: Pucanje Datum izlaska: kraj novembra

the Getaway

Konzole za koje će izaći igra:

Playstation 2:	da
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

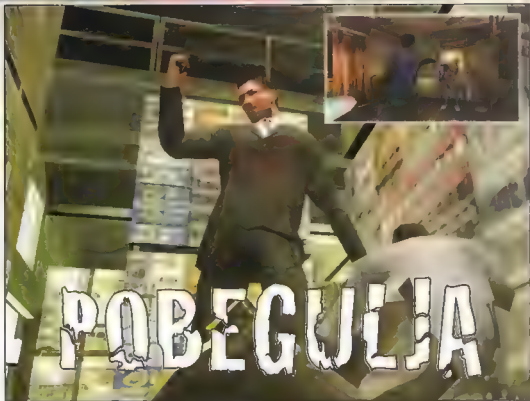


Kao vrsta interaktivnog filma ovo je trebalo da bude najbolja igra, ove vrste, ali...

Magazín PSM2 ga je nazvao najvećim razočaranjem E3 sajma, a ni mi nismo baš pali na dupe od oduševljenja, no igra je bila odložena pa da vidimo šta su to uradili za 12 meseci. Igra nije toliko loša, ali kako su je najavljivali. Sam početak igre najavljuje da je drugačija, jer smo navikli samo na vožnju i eventualno pucanje iz automobila. Team SoHo je verno prekopirao ulice Londona, i dao potpunu slobodu igraču da bukvalno demolira sve što mu se nade na putu, što će sigurno oduševiti fanove ovakve vrste igara. Vozićete od Corse do BMW-a i Lexus-a, pa čak i čuveni Londonski bus. Double Decker, mada to vam ne bi preporučio jer ćete teže pobeći. Kad budete bili van auta, tj. krećete se peške razlika je drastična. Kamera je malo nervozna i teško nišanište. Ovi delovi igre čine oko 40% igre, međutim kad krenete da pucate u prolaznike, zabave radi ili upucate gangstera iz neposredne blizine, nećete hteti da prestanete

12 misija ponaosob za gangstera Mark Hammond-a i DC Frank Carter-a su lepo podeljene. Do sada sam vožnjom oterao sa puta kombi, naveo Trijade u zasedu, infiltrirao se u policijsku stanicu, majstorski izbegao sigurnosne sisteme (mnoogo sam dobar). Ma koliko da su lepo urađene sekvence, opet nedostaje sloboda kretanja i dejstva, kao što je slučaj sa GTA, ali to Getaway nadmešćuje boljom pričom, tako da smo morali da saznamo šta se dešava svaki put kad završimo nivo

Glavno pitanje ostaje. Da li je dovoljno dobar kao GTA: Vice City? Ne, jer ne mogu se uporediti. GTA je crtana anarhija, puno bikinja i motornih testera, dok osnova "Pobegulje" leži u filmu i realnoj situaciji i kao takav bliži je Metal Gear-u. Kao interaktivni film ima potencijala da postane prvi (najbolji), svoje vrste. ■



THE GETAWAY

Kad ste odlučili da ova igra bude od obične vožnje - kad ste odlučili da je za PS2 kao filmsku avanturu?

McNamara: Pa imali smo tri radna nivoa igre. Prvi i svidelo nam se, bilo je zabavno, ali onda i drugi. Driver i pomislili kako je to. Onda smo uradili jednostavni. Napravili smo endžin za PS2. Nakon svega sa mnogo pogrešnih ideja je fantastično, tako da smo nastavimo. Pomislili smo da ako imamo okruženje kao što je ne bi bilo slobodnog kretanja i je kao i ljudi izgledali fantastično, drugi pa su i ljudi morali da igraju, da živnu. Da smo ovu igru na kanjere PS2, igra bi potonula u mnoge mogućnosti PS2. Ne bi se to bitu sada slučaj.

Da li ste od početka mislili da će ova igra biti komercijalna vožnja i akcije iz trećeg

McNamara: Oduvek smo imali vožnju, jer od nas je igra, znali smo kako da pravimo. Imamo iskustva i u pravljenju fudbala i da iskonstimo to iskustvo za vožnju i animacije za ovu igru. Kad smo imali prvobitni dizajn, hteli smo da imamo igraćima, jer ljudi koji vole vožnju mogu biti potencijalni kupci ove igre. Sada smo da napravimo da kontrola igre bude jednostavna, što je bilo teško jer je imali uče nekoliko pokreta istovremeno.

Kad ste da ste počeli sa dizajnom igre, da li ste odmah gradili priču, a ne obrnuto. Da li ste se vratili na priču?

McNamara: Jednako je kako smo uradili, nismo imali priču. Ja ionako mnogo pišem, ali ne bi bilo moguće. Imamo misleći na likove sa zatvorenima i koji su na putu, pokupite Čarlijeve. Razlog zbog kojeg smo napravili je jer nam se svidela ideja da imamo kola sa putu. To je teško jer imamo kola da skrenu u pravcu i imamo ostale probleme u igri.

Imate li neki drugi lik koji je u igri? Ili je to prvi deo, za drugi deo imamo opirnike ike iz prve vožnje?

Znaš koncept za drugi lik, lik Frank? Ili je to dodat kasnije?

McNamara: Frank je bio prisutan, ali nismo

na koji smo spojili te dve priče je došao posle stvaranja Marka. Postoje delovi priče kad Mark radi nešto pa priča preskače na Franka, ali ima delova gde se njih dvojica spajaju.

Da li uče na priču - knjige ili možda filmovi?

McNamara: Način, ne mislimo, kao što je Uхвати Kartera

donski gangsterski filmov

bonus
Pomenuli ste važnost rukavica u motion capture, kolom možete da dobijete animaciju prstima?

McNamara: Da. Kada vidite scenu u kojoj Eyebrows pica sa Henjem u koima, on stavi svoje prste na volan, tako da obavije volan. Isto tako i kad ljudi uzmu cigare i slično. Mnoge gestikulacije su vezane za ruke.

Imate li neki drugi lik koji je u igri? Ili je to prvi deo, za drugi deo imamo opirnike ike iz prve vožnje?

McNamara: Naravno, obratili smo se svim proizvođačima automobila koji su u igri. Jedino tu nam rekli ne iz Skode, jer nisu hteli da budu u igri gde se vozi prebrzo, ali u kojoj igri se ne vozi? Rekli smo im da će automobili biti uoaran slično, i sve je prošao bez problema. Sva kola su u igri i trkama.

Imate li neki drugi lik koji je u igri? Ili je to prvi deo, za drugi deo imamo opirnike ike iz prve vožnje?

McNamara: Naravno, obratili smo se svim proizvođačima automobila koji su u igri. Jedino tu nam rekli ne iz Skode, jer nisu hteli da budu u igri gde se vozi prebrzo, ali u kojoj igri se ne vozi? Rekli smo im da će automobili biti uoaran slično, i sve je prošao bez problema. Sva kola su u igri i trkama.

Imate li neki drugi lik koji je u igri? Ili je to prvi deo, za drugi deo imamo opirnike ike iz prve vožnje?

McNamara: Naravno, obratili smo se svim proizvođačima automobila koji su u igri. Jedino tu nam rekli ne iz Skode, jer nisu hteli da budu u igri gde se vozi prebrzo, ali u kojoj igri se ne vozi? Rekli smo im da će automobili biti uoaran slično, i sve je prošao bez problema. Sva kola su u igri i trkama.

mobili su Kraizler Voladzjer i Čiroki.

Kad ste napravili tako specifičnu englesku igru? Da li ste mislili da će biti poznato široj publici?

McNamara: Jesmo, bili smo donekle zabunni, ali kao što znate, u Americi prave filmove o svemu pod suncem, tako da je i nama bilo lako. Pre dve godine kada smo pokazali ljudima



delove igre, o tome šta je moguće napraviti, oni su automatski digli buku oko toga. Mislim da je to zato što smo hteli da uradimo nešto sasvim drugačije, nešto realističnije, pokušali smo da stopimo nekoliko žanrova u jedan. Svi su znali da ćemo uspeti i ujedno su znali da se radnja

igraće u Londonu, tako da to i nije loša stvar.



Izdavač: SCEE | Proizvođač: Team SoHo | Žanr: Pucačina | Datum izlaska: kraj novembra

APE ESCAPE 2

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	da
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da



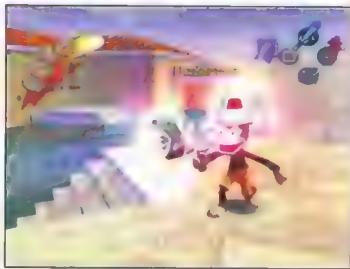
Prvi deo igre koji se prvobitno prodao u 1.4 miliona komada, morao je da dobije svog naslednika u vidu Ape Escape 2 - veći, bolji i naravno luđi! U prvom delu ste putovali kroz vreme, dok u drugom delu putujete oko sveta gde ćete proći kroz 20 neverovatnih lokacija kao što su peščane plaže, fabrika, Grčki hram, neizbežne džungles, piratska ostrva pa čak i kazina.

Svaki put kada završite nivo, moći ćete da učitate opet taj isti nivo i poboljšate svoje vreme koje vam je bilo potrebno da predete nivo, i to u Time Attack Mod-u.

Kao i u prvom delu imaćete pune ruke posla pokušavajući da uhvatite hordu odbeglih majmuna kroz neverovatne nivoe, ali sa novim junakom. Nećete upravljati Spike-om kao u prvom delu već sa Hikaru. Barem je tako u početku.

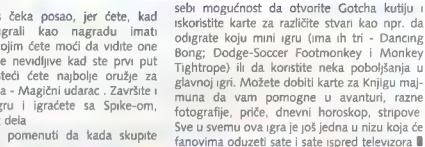
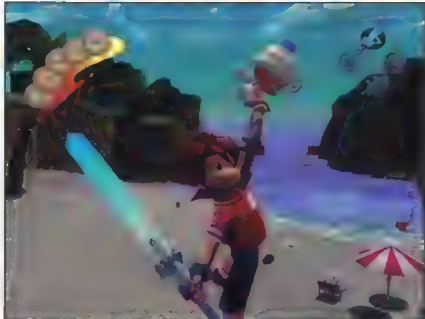
Elem, priča počinje tako što Profesor, koji je otišao na put, ostavlja Hikaru video zapis sa instrukcijama da transportuje ogromnu pošiljku majmunskih pantalona u Park majmuna. Ali ne

leži vraže, Hikaru slučajno ubaci u pošiljku jedan broj Peak Point šlemova, koje nikako, ali nikako majmuni ne smeju da stave na glavu inače... im toliko povećavaju inteligenciju da počinju da dobijaju svakakve ideje! Mislim da nije potrebno reći šta je bilo dalje. Dok Spektar, vođa majmuna, posle stavljanja šlema na glavu, misli o svetskoj dominaciji (James Bond tema), pravljenju društva podobnog samo za majmune i objavljivanju rata ljudima, nekoliko majmuna sa šlemovima na glavama (toliko su svesni sebe da oblače pantalone i pošto ćete ih naći u raznim delovima sveta, oblačiće se u kojejkakve kostime) beži iz Parka majmuna. Sada je na Hikaru da ispravi svoju grešku i uhvati odbegle maj-



mune

Kan dodatak gore pomenutim nivoima, bonćete se protiv 8 različitih bosova gde svaki bos ima svoj specijalan nivo. Za razliku od prvog dela, za svakog bosa vam je potrebno posebno oružje



...bater ga poredili. Da vas upozorimo
...pet borbi biti sa Vukijima (Spektrovi
...jedna sa uvećanom verzijom
...putnja i dve borbe sa samim Spektrom!
...vama biti lako. Mada niko nije ni
...prede
...a koje ćete koristiti, proizvođači
...da upotpune onih 9 iz prvog dela
...td i sa samo tri nova pištoljem
...gasite požare (možete pokrenu-
...ne čak i popravljati kola), Banana
...svojim mirisom privlači majmune
...u vazduhu) i Magnetorom, koji
...da privuče metal a ujedno i otme
...te u
...pomenuli oružja, moramo da
...vazila. Kao dodatak čamcima iz
...drugom, u zavisnosti od okružen-
...za sneg, malu podmornicu za
...iznivanja i vaš lični i personalni

robot - da vas
odmeni u borbi
robotu
Sve u svemu,
igra je ogromna.
Kad pređete
svih 20 nivoa i
p o b e d i t e
Spektra, tek vas
budete opet igrali
kao nagradu imati
Hikaruscope sa kojim
ćete moći da vidite
one stvari koje su bile
nevidljive kad ste prvi
put igrali i ujedno ste
ćete najbolje oružje za
hvatanje majmuna -
Magični udarac. Završite
po drugi put igru i
igraćete sa Spike-om,
junakom iz prvog dela
Za kraj moramo
pomenuti da kada skupite
dovoljan broj
Gotcha čipova
(10) otvarate

sebi mogućnost da otvorite Gotcha kutiju i
iskoristite karte za različite stvari kao npr. da
odigrate koju mini igru (ima ih tri - Dancing
Bong; Dodge-Soccer Footmonkey i Monkey
Tightrope) ili da koristite neka poboljšanja u
glavnoj igri. Možete dobiti karte za Knjigu maj-
muna da vam pomogne u avanturi, razne
fotografije, priče, dnevni horoskop, stripove
Sve u svemu ova igra je još jedna u nizu koja će
fanovima oduzeti sate i sate ispred televizora ■

Izdavač: Software Proizvođač: In-house Žanr: Pucačina Datum izlaska: 12. Decembar

O.T.O.G.I

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2	ne
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

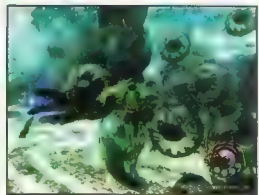
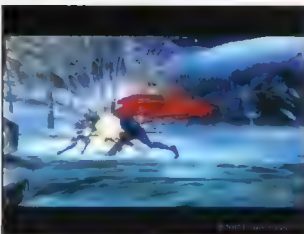
Po svim najavama ovo bi trebao da bude jedan od najjačih naslova u samurai/ninja žanru. Iako je Software poznat po Armored Core serijalu za PSone i PlayStation2, polako počinju da se preorijentišu na pravijenje igara za Xbox. Počeli su sa ne tako uspešnom igrom Murakumo i sa relativno interesantnom igrom Thousand Land, tako da su sve karte bacili na O.T.O.G.I. Šta će biti od svega toga videćemo jer je na skorašnjem sajmu video igara u Tokiju bilo mnogo zvučnijih naslova kao Capcom-ov Devil May Cry 2, Konamijev Metal Gear Solid 2 Substance ili naslova koji tek treba da se pojave kao Tenchu Wrath of Heaven, Shinobi i Ninja Gaiden.

Međutim, onog trenutka kada uzmete u ruke Xbox kontroler i počnete da igrate garantujemo vam da ga nećete ispuštati dok ne završite igru (sem u slučaju odlaska do frižidera i kreveta da odspavate koju partiju). Od startne špice mračnih pejzaža sa muzikom od koje vam se diže kosa na glavi, igra će vam već tada privući pažnju.

Sama igra vas vodi kroz zlatno doba Japana kroz koje se mešaju japanske bajke, legende i mitovi, gde ste u ulozi samuraja Raikou-a čiji je zadatak da upotrebi svo svoje znanje protiv spiritalnih i demonskih hordi zla u potrazi za blagom.

Sami programeri su se baš potrudili da arhitektura i zgrade tog doba budu što autentičnija i filozofska značajna što je doprinelo da igra bude u tmurnom raspoloženju. Velika je šteta što su programeri uložili baš mnogo truda u dizajniranje i realizaciju tih nivoa kad je sve što vi radite uništavanje scenografije! Takođe je nemoguće zamisliti ovakvu igru na nekoj drugoj platformi sem na Xbox-u.

Sudeći po demo disku koji smo imali prilike da igramo, destrukcija okruženja je u stvari suština same igre. Uništavajući zgrade vi u stvari otkrivате specijalne predmete, ili odronjavanjem kamenja sa litica otkrivате skrivene prolaze. Isto tako je važno da poubijate nadolazeće neprijatelje u neprestanim talasima, pa iako Raikou ne može da leti, dupli skok ili kombo sistem (koji je sličan ali lakši nego kod Gun Valkyrie), može da ga održi u vazduhu dovoljno dugo, jer postoje i brojni leteći neprijatelji, koji vizuelno, jednako doprinose štimungu o japanskim



legendama i mitovima.

Samo ovakva scenografija, igrivost i atmosfera u igri u kombinaciji sa jednostavnim komandama na kontroleru doprinose boljim ocenama ove igre, što ona sigurno i zaslužuje. ■

sms
Go!

063

Sve je sasvim jednostavno!
Ako želite da primite novi logo,
melodiju ili zanimljivu informaciju
na mobilni telefon, dovoljno je
da krenete u uzbuđujući
063 SMS svet.

Dosada STOP! SMS Go!

Z255

Kako na svojemu novom logo i melodiju
izabrati i poslati?

Na svom ekranu izaberite logo.

Primer: Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Na svom ekranu izaberite melodiju.

Primer: Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Na svom ekranu izaberite...

Primer: Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Ako izaberete...

Logo

Primer: Ako ukucate LA...28 i pošaljete na Z255,
na ekranu će dobiti sličicu 28

1		18		35		52		69	
2		19		36		53		70	
3		20		37		54		71	
4		21		38		55		72	
5		22		39		56		73	
6		23		40		57		74	
7		24		41		58		75	
8		25		42		59		76	
9		26		43		60		77	
10		27		44		61		78	
11		28		45		62		79	
12		29		46		63		80	
13		30		47		64		81	
14		31		48		65		82	
15		32		49		66		83	
16		33		50		67		84	
17		34		51		68		85	

izdavač	Agecr	Detale platforme	
Zanr	Akciono arkade	Game Cube	da
vrsta medije	DVD	X Box	ne
platforma	2		

10 10 10 10

99%

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogni kontroler

autor:

Uroš Tomić



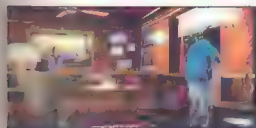


svaki čas iz Liberty City-ja, kako bi
pomenute packe. Da li ćete vi
vam nadlancu udara bilo ko? Ne
kao

široj sveta,
matijašima ja sam prava meta,
zvezdica ne zna im se broj,
spartan, oni kažu da je moj
drugi - kako sve to ima
kao ne zna - uz pomoć kokaina...".

tearovanog primarnog zadatka, koji
raditi tek nakon niza sporednih misi-
kog broja novostečenih drugara, te
drugih delova grada, shvatićete koliko
koncept koji ste imali prilike da
GTA trilogiji narastao. Osim što su mis-
te i komplikovanije (da ne kazem
NEARNIJE), zvuk PERFEKCIONIZIRAN,
DOBJDŽENA, radnja je MNOOOOGO
BNA, sposobnosti su POVEĆANE, mane
mane??) OTKLONJENE, dok je vozni
MODIFIKOVAN, REDIZAJNIRAN, DOP-
helikopterna, čamcima i motorima,
m modelima vozila koja ste imali pri-
ste u GTA igrama). Da, da, mislio sam

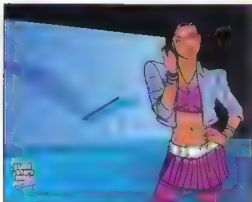
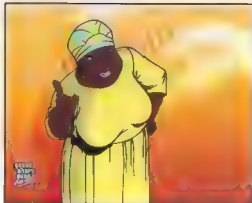
da to nikad necu reći, ali I NAD POPOM IMA
POP, a Vice City je VEĆI KATOLIK I OD PAPE
(čitaj GTA III). OPET mislite da preterujem?
Nisam ni počeo!
Da li bi vam se svidelo da vodite svoj posao?
Da? Nema problema, kupite si taksu firmu
Oćete da vodite noćni klub? Ok! A da snimate
porno filmove? E, pa i toga ima... Da
pomognete irskom bendu? Da se povežete sa
bandom motociklista? Razrešite rat za teritoriju
koji se rasplamsao između ekipe Kubanaca i
Haćana? (svida li vam se za sada?, pitaut.)
"Oćete da raznosite picu (ali ne kao u vici sa
"Modelscama")? Raznesete šoping centar?
Raznesete zgradu i tako umanjite tržišnu vred-
nost nekretnina za koje se interesujete? Dilujete
sa velikim igračima koji šmrču dnevno količinu
kokaina koja bi ubila trkačkog konja (i doživl-
javaju kokainsku "stenicu" na vaše oči)? Radite
u talu sa advokatom koji je video više "belog"
nego sudnice? Pljačkate banku? E pa sve to





može, i sve to treba uraditi, ali najpre videti. Oćete još iznenađenja? Kada su ista u pitanju, bolji sam od Deda Mraza... Recimo da sada možete da izvodite one pokrete za kojima ste patili u "trojci"... Neko puca na vas, stisnete L3 i zabolde čučći položaj, koji vam služi kako za skrivanje iza objekata, tako i za poboljšano nišanje. Oćete da iskoćite iz vozila u pokretu i da gledate kako isto vozilo ubija morskog žandara, zabada u vozilo ispred

sebe i leći u param-parčad, dok je vama umanjena neka mizerija hit poena i pancira? Može kume, može! Da zabašite gumu žbiru koji je u vozilu do vas ili banditu koga jurite? A da se provozate helišom iznad grada i pogledate situaciju iz više perspektive? A kako bi bilo da UDETE u zgrade koje su svuda oko vas? MA VI ŽELITE, verujte mi na reč, da uđete u taj noćni klub, i u TAJ STRIP BAR i u kola koja vozi badža sa afro frizurom (hej, ipak je radnja



smeštena u doba disko groznice). Badža sa afro frizurom neće "na keca" da izade? Pa pomozite mu smestivši mu tane u oko kroz zatvoren prozor, ili mu nabadite haubu vozila bejzbolkom (ili štapom za golf), ako volite manje krvi i "suptilnija" rešenja. Svida vam se

GTA LIKOVİ



Lance Vance



Steve Scott





...tve što ste pročitali? Kieve mi moje, u igri samo još fali "pop sa štapom i mađar s' bračom" da bi bila ko Diznland (tragična, komična, puna svega i siračega). I šta vi sad mene pitate, ako sve to može šta je glavni cilj? Dozvolite mi da vam predočim na sepeći način.

"... Vidiš ovaj ožiljak što ga imam na licu, očevno sam svoj dom zamenio za ulicu, sad imam svoju mrežu i imam svoje ljude, i svi mi se uklizuju i svi mi se nude. Pogledaj mi prste sve je to od zlata, samo treba malo sreće zarada je laka, maćes kucu, troja svojih kola, ma šta da ti pričam - to je lova do krova..."

Kad ustanovite nekoliko biznisa i kada

postanete vlasnik nekolcine ugostiteljskih objekata, treba samo da se s' vremena na vreme provozate od lokacije do lokacije, noseći svoj REKET za badminton (batice, 'ja kad uzmem reket u ruke, REKETIRAM bolje od Kurnjikove i Ljube Zemunca (bogdamudušuprosti) ZAJEDNO, prim.aut.) Niste shvatili? Da probam ponovo..." Tada je pazario kuću u belom i ogroman vrt sa nešto većim bazenom sportska mu kola stoje u onoj garaži, plaćanje poreza za njega ne važi.

On stalno putuje u Istanbul i rim i gomile nba stalno tad je s' njim i sve ih on ima i svaka mu se skine. Ej, čoveče, šta sve pare čine..."

Treba da budete u fazonu "I come from Havana, right? So who can fuck with us? I got money and i got yeyo, and i got everything... THE WORLD IS MINE" (Scarface, prim.aut.)

Glavni cilj je zagospodariti gradom, postati veliki kahuna, onaj koji se ne vidi a koji propisuje - šta, ko, kada, gde, i koliko. Komandant parade, glavni badža n' igranku. Shvatite to kako hoćete, ali ja garantujem sledeće: Generalnu impresioniranost, poboljšan komandni interfejs, stotnjak sati zabave i to

STAMENE zabave, mnoštvo zandara, Fi-Bi-Ajovaca, vojske i specijalne žandarmerije, PERFECTNU muziku, zvučne efekte i govornu glumu (koja je za duplo prešla vec SAVRŠENU audio izvedbu GTA3), unapređenu grafiku i globalno veću i balju priču...

"... Jer ovaj život je biznis da "prošištiš", zato unovči ono što vidiš. Nije bitno šta misliš, već šta imaš, i zato brate moraš da se cimaš!"

Za sam kraj, da svom mačoru kao i svim čitaocima poželim lepe novogodišnje blagdane i Srpsku Novu Godinu (i premijeru Gospodara Prstenova II - Dve Kule), a posebno dvema ženama: prva je (nadam se) moja BUDUĆA verenica, dok je druga moja koleginica, koju želim da bezgranično pozdravim i da joj poželim što brži oporavak. ■



Electronic Arts	Detale platforme
akcija	Game Cube
CD	X Box
1	PS2
1-4 igrača • Memorijске karte • Vibracija • Analogne kontrole	

9

9

8

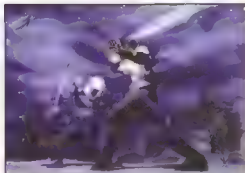
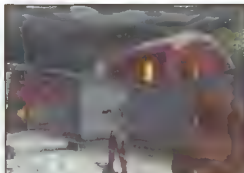
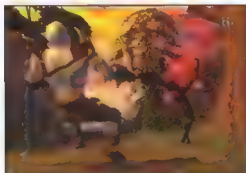
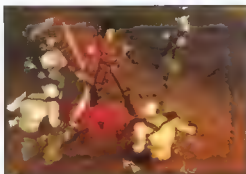
7

85%

Mihailo Tešić

LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Kakav strah, užasni i grozni strah! Svi znamo kakve su igre zasnovane na filmovima. Loše. Često užasne. E, sada bi trebalo da znate da sam obožavalac i poštovalac Tolkinovih dela još od sedme godine svoga života, kada prvi put pročitah "Hobita" i potom "Gospodara prstenova". Na "Silmarilion", "Book of Lost Tales" i ostale naknadne pogleda u obimno i fascinantno stvaralaštvo dobrog oksfordskog profesora sam morao da sačekam još nekih desetak i kusur godina. A na film... Na film sam morao



redakciju stiže DVD s igrom LOTR! Bogamu, pojavila se dobaro pre filma. Uh - igra zasnovana na filmu koji je zasnovan na knjizi. Dobro, smiri se, film je bio sjajan iako mestimično prošaran intantnim nepotrebnim promjenama u odnosu na knjigu. Ali sada New Line Cinema želi da dodatno zaradi na Tolkinu prodajući Electronic Artsu licencu za FILM tako da je ova igra zasnovana isključivo na filmu, a ne direktno na knjizi (prava na igre zasnovane na KJINGAMA ima Universal, a ne EA). I šta sada?

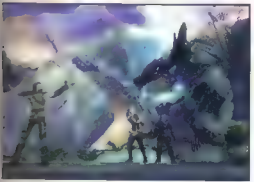
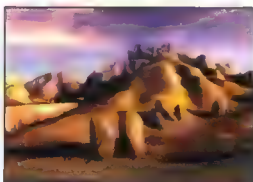
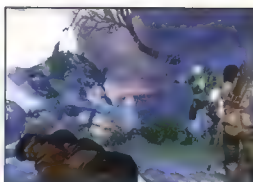
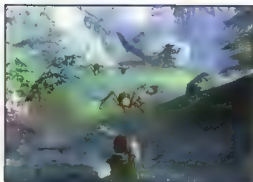
"Sada je opisuj", zareža Miljan - i bi tako. Dakle, s užasom ubacih igru u PS2 očekujući bogznakakvo kasapljenje Tolkinovih dela u cilju zabave i zarade. Ali, kada je igra počela, rekao sam se ja udubljivao sve više i više u nju, kako iznenađen. Prijatno. Jer EA Stormfront Studio je uspeo ono neverovatno - da napravi zabavnu igru po FILMSKOJ LICENCI (ej!) i da pomoću prepoznatljivih likova i okoliša napravi dobru fantazijsku tabačinu (hack and slash) a pritom da iskonstli vizuelni stil filma do maksimuma.

Čini se da je to bila jedina moguća uspešna



da čekam dugo i predugo i mislio sam da ću poludeti pre nego što se pojavi prvi deo. Naravno, plašio sam se i samog filma, znajući koje su slabosti i opasnosti svojstvene usvakoj ekranizaciji književnog dela. Ipak, sve je to nekako prošlo, film je bio dobar, a eto, bližimo se i premijeri drugog dela - koji tek nisam mislio da ću dočekati zdrave pameti, posle eufonije koju je u meni izazvalo (višestruko) gledanje LOTR-a. No, još uvek sam tu, dovoljno priseban da pišem opise igara i čekam da mi stignu karte za premijeru "Dve kule" - kada nam u

formula, i tvorcima su je naboli. LOTR vam može kao neki bonus DVD uz filmove, koji još sadrži mnogo dobru tabačinu smeštenu u Srednji Svet. Stormfront je imao jednu super prednost konstitui su dostignuća tvorca filma, koji su pomoću računara pravili okoliše i mnoge pozadine tj. scenografiju. Ljudi koji sur pravili igru su imali urađeno više od pola posla. Nisu morali da oživljavaju Srednji Svet svojim vizijama, već su imali već gotovu vizuelizaciju iz filma. A nisu morali ni toliko da programiraju jer su upotreбили dizajn lokacija iz filma za dizajn nivoa u igri



za misije koje ćete igrati - a vlica mi je dodir-
nula pod kada sam video da se filmovi preta-
paju u samu igru, čime se postiže neverovatan
utisak kontinuiranosti i saživljavanja sa svetom
Bravo. Da znate da igra obuhvata i prvi deo
(malčice - samo u dve-tri misije) i drugi deo
trilogije. Postoje mnogobrojne sekvence iz
LOTR filma, tako da ako još uvek niste videli
film (a sve šanse su da niste), uživajte.
Kompletna muzika iz oba filma prati igru, kao i
glasovi glumaca koji su igrali uloge u filmu (Ian
McKellen, Vigo Mortissen, Orlando Bloom...)
Nema da falj.

Dakle, dizajn sjajan (bar onoliko koliko je sjajan
dizajn filmova - ako vam se ne sviđa kako oni
izgledaju neće vam se svideti ni ova igra) i
samim tim, atmosfera već vrlo dobra. A tek
kada zaronite u tiha 12 misija koje vam igra
pruža... Sve od tutoriala koji je ujedno i uvod u
celokupan zaplet (mada, sasvim očekivano, do
krajnosti skraćen i banalizovan, ali šta ćeš -
ipak je ovo igra, pa još akciona) i u kome
vodite Izidura u bitci Poslednjeg Saveza protiv
Saurona, pa preko Brega vetrova, divljine,
Morijske, Fangorna, Rohana, pa do Helmovog
ponora biće non-stop tabanje i ludnica: talasi
i talasi goblina, vukova, orka, juruk-haia, trolo-
va i čega sve ne. Pre početka misija (osim onih
prvih u kojima vam je Aagorn obavezan lik)
birate da li ćete voditi Aragorna Dunadan-
šumara, Gimlija Patulj-ratnika ili Legolasu Vilin-
strelca. Svaki od ovih likova ima različite
osobine (brzinu, snagu i izdržljivost) kao i
posebne poteze koje će učiti kako bude napre-
dovao tj. masakrirao snage Sauronove i
Sarumanove. LOTR ima elemente RPG-a u
tome što likovi dobijaju poene za ubijanje, a
kad ih nakupe dovoljno, prelaze nivo. Tada se

moгу povećati osobine (i shodno tome posta-
ti brži, jači, izdržljiviji) ili naučiti novi specijalni
napadi kao što su kombi (do četiri dugmeta)
ili razorni rushovi (Elronds War Rush i slična
mega-zgromi ludila), posebni za svaki od tri
lika. Komande su jednostavne i odlično se lepe
za prste: postoje tri vrste napada (brz, standar-
dan i jak), blok, skok u cilju izbegavanja, speci-
jali i pucanje (tako što se drži R1 i X tj. dugme
za standardan napad). S vremena na vreme
pridružite vam se i neki drugi likovi, kao što su
Gandalf, Boromir ili neimenovani ratnici
Rohirimi, ali oni nikada ne mogu odsudno da
utiču na prelazak neke misije, iako vam mogu
pomoći kada vas napada gomila protivnika.
Pošto prođete kroz 12 misija i 6-7 bossa
(kojim god metodom - sve vreme koristeći
jedan lik ili ih smenjujući od misije do misije)
pomislite ono što sam i ja pomislio (i to je
najveća mana ove igre): prekratka je. Ne treba
puno vremena da se pređe 12 misija, ne kada
se uhođate - čak ni na hard nivou težine. Mala,
ali prava, kompenzacija je tnaesta misija koju
morate otključati, kao i još nekoliko sakrivenih
nivoa, dodatnih filmskih sekveneci, intervjua s
glumcima (sećate se da rekossmo da ova igra
liči na bonus DVD uz film) koji vam se otvara-
ju kada završite igru sa različitim likovima i na
različitim nivoima težine. Moj omiljeni sakriveni
nivo je Ortank, u kome se kao u nekoj areni
sučavate s talasima i hordama neprijatelja dok
god možete da izdržite. Ludilo
LOTR je odlična zabava za sve koji vole tuču u
fantazijskom okruženju. A još je upakovan u
magični svet Dž. R. R. Tolкина i Pitera
Džeksona. Odoh ja za PS2 u iščekivanju pre-
mjere filma. ■

COLIN McRAE RALLY 3



colin mcrae rally 3

12 **3** 4567



Colin McRae je najpopularniji i najuspešniji vozač u svetskom reli takmičenju, sa više pobe-
da nego nijedan drugi vozač, i sa stihom vožnje koji fanovi obožavaju. Trideset trogodišnji Škot
je 1995. godine postao namladi vozač pobednik svetskog kupa, iza čega sledi osmogodišnja
uspešna karijera u Subaru Prodrive timu. Od skoro se nalazi u Ford Rallye Sport timu. Tokom
karijere Colin je osvojio neverovatnih 25 pobe-
da i svojim agresivnim stilom vožnje "Leteci
Škotlandanin" ponovo dominira svetskom scenom. Ljudi dolaze da vide Colina na sceni i to
vam sve govori.

Dragi ljubitelji reli vožnje, sigurno se sećate
teksta o V-Rally "Trojci" iz broja 25
Tada smo dosta pažnje posvetili nekim
razlikama između ova dva reli serijala
Prvenstveno o "težini", a zatim i o ostalim
detaljcima - oštećenjima, modelima, poligoni-
ma... U ovom opisu ćemo ponovo obratiti
pažnju na najbitnije razlike između ova dva tak-
maca za titulu najbolje simulacije reli sporta
U ovom delu naglasak je bačen na uživanje
u ulogu Colina, te je glavni deo igre baziran na

tome, tj. nalazite se za upravljačem Ford Focusa
RS WRC za 2002. godinu u ulozi Colin McRae-
a u sezoni šampionata protiv 15 ostalih
takmičara, od kojih svaki vozi svoj autentično
modeliran automobil

A upravo je autentičnost ono čime se Colin
McRae Rally serijal ponosi, sa Colinom i njegov-
im (sada već bivšim) suvozačem Nicky Gristom,
koji aktivno učestvuju u razvojnog procesu igre
da bi obezbedili da ključni detalji poput
ponašanja automobila budu što je moguće bliži

realnosti. Naravno, 99,9% igrača koji igraju ovu
igru nema blage predstave kako izgleda pravo
reli iskustvo, pa ćemo im verovati na reč
Gameplay modovi su svedeni na razumni,
isprobani i uspešni minimum: tu je obavezne
single race mod (koji u stvari služi kao practice
mod ili kao time attack). Ovaj mod podržava
split screen mod čak za ČETIRI igrača, dok je u
verziji za Dvojku ostvaren maksimum od 2
igrača istovremeno. U ovom modu imate izbor
bilo koje (otključane) staze iz osam zemalja
(Japan, Španija, SAD, Švedska, Finska, Grčka
Australija i Velika Britanija). S početka ste val-
jano limitirani u izboru staza u ovom modu jer je
velika većina nedostupna sve dok ih ne zaslužite
uspešnom vožnjom u Championship modu.
Takođe, igrajući ovaj mod otključaćete izbor
delova dostupnih za modifikovanje (što će vam
znatno olakšati upravljanje vozilom na nekim



PS2 VERZIJA



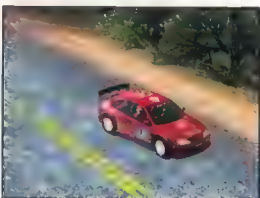
X BOX VERZIJA



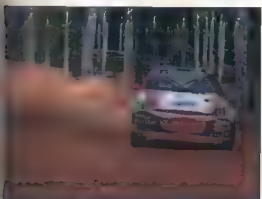
Zemlja, pa čak i bolje automobile. Zanimljivo je da vam je dostupna samo po jedna staza iz svake zemlje, sa izuzetkom Australije, u kojoj vam je 6 glavnih staza otključane. Ipak, 13 staza koje vam je ostalo otvoreno pružaju vam mnogo dovoljno velik izbor za sam početak igre. Ovo je velikodušno od dizajnera što su nam omogućili da makar "omnišemo" sve različite zemlje pre nego što se upustimo u krvavu borbu protiv ostalih ekipa u dugom Championship moda. Ovo je majstorski napravljen split screen mod, koji vam daje ekstra opcije koje obvarate, igra pokazuje vam svoj arkadni šarm. Šteta je samo što ovo evolutivno nisu uključili mod u kojem se trka sa drugim automobilima jer bi bilo još daleko zanimljivije od trkanja samo protiv vremena. To bi nam omogućilo potpuno novu dimenziju celoj igri, a sa svom ovom konkurencijom, prosto ne možemo da verujemo da su smatrali da to nije bitno ili šta su već mislili.

Championship

U Championship modu preuzimate ulogu Colina kroz tro-



godišnji ugovor sa Ford Rallye Sport Teamom. Kanjera se sastoji od tri šampionata, od kojih se svaki proteže preko šest zemalja sa po sedam trka u svakoj zemlji. U svakoj zemlji vozite po dva dana posle prvog pripremnog dana. Svaka trika ima četiri checkpointa, pa ćete morati da pratite koliko zaostajete (ili prednjačite) u odnosu na konkurente. U toku priprema podešavate različite parametre vašeg vozila, utvrđujete gradi-



Neki od automobila dostupni u igri

Ford Focus RS
Pogon : 4WD
Engine : 4 cyl/2000cc/Turbo
Snaga : 300bhp



Subaru Lancer Evolution

Pogon : 4WD
Motor : 4 cyl/1500cc/Turbo
Snaga : 270bhp



Subaru Impreza WRX

Pogon : 4WD
Motor : Boxer 4/1994cc/Turbo
Snaga : 288bhp

Citroen Xsara WRC

Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/2056cc/Turbo
Snaga : 290bhp

Riat Punto Rallye

Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/1579cc/Injection
Snaga : 215bhp

Ford Puma Rallye

Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/1600cc/Injection
Snaga : 200bhp

Citroen Saxo Rallye

Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/1598cc/Injection
Snaga : 210bhp

MG ZR Rallye

Pogon : FWD
Motor : 4 cyl twin/1600cc/Injection
Snaga : 204bhp



vo o stazi i sve ostalo što vam može pasti na pamet. Od parametara koje možete podešavati tu su - kočnice, menjačka kutija, gume, motor, šasija, ogibljenje i upravljanje. Svaki od ovih parametara može imati velikog uticaja na ponašanje vozila i posredno na ishod trke, zavisno od toga koliko ste vešti u podešavanju. Različite podloge staza zahtevaju različita podešavanja za maksimalne performanse, pa nikako nemojte prevideti značaj ovog aspekta igre. Ova opciju ćete imati pre svake trke, ali ćete na sreću imati već prepođešene automobile za vas koji ne volite da mastite ruke. (Mada ako ćemo iskreno, sve je ovo još uvek pređškolsko gradivo za ljubitelje NAU trkačkog senjala - Gran Turismo 3 i dalje ostale takmičare gleda u retrovizoru, drugi trkači - prim.aut.) Još jedna korisna opcija koju imate na raspolaganju pripremnog dana je "telemetry". Možete izvesti tri probne vožnje tog dana tokom kojih možete izmeriti brojna podešavanja svog automobila. Telemetry skrin vam omogućava da

pregledate podatke snimljene tokom probne vožnje koje možete uporediti sa prethodnim vožnjama na grafiku. Vrlo, vrlo iskusna opcija. Kada budete počinjali igru i pred vama se postavi izbor nivoa težine sagledaćete jednu malu zanimljivost. Dakle, najlakši nivo težine je označen kao Normal, a za njime slede Hard i Very Hard. To vas prosto navodi na pomisao da u Colinu Trojci nema laganih trka, pa će igrači koji su navikli da srljaju kroz opcije zastati da se zamisle o izazovu koji se nalazi pred njima.

Uslovi vožnje

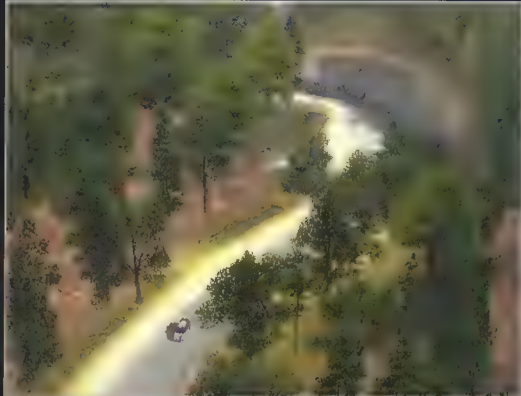
Istinski odlučujući faktor od kojeg zavisi vožnja predstavljaju uslovi na stazi. Oni izuzetno variraju zavisno od vremena, doba dana, naravno od lokacije na planeti, ali se oni takođe dramatično menjaju na bilo kojoj datoj stazi, sa naglim prelaskom sa asfalta na šljaku i slično. Ovde će se automatski odvojiti iskusni vozači od neiskusnih, jer svaka staza ima puno opakih

deonica koje samo čekaju nepripremljene vozače. Ali posle nekoliko početnih pokušaja u kojima ćete vrludati svuda po stazi i izletati sa lica, kada se budete uhodali za perfektno odrađeni upravljanjem, i počnete da vozite valjano - sve leže na svoje mesto.

Ali dok se još ne naučite, imaćete priliku da se divite "kraljevskim" efektima oštećenja vozila. Sam fizički model oštećenja vozila nije baš da će vam zaustaviti dah (Burnout 2 definitivno drži čelnu poziciju na ovom polju), ali sa toliko mnogo zona automobila podložnih oštećenjima, sa efektima (čitaj posledicama) na ponašanje vozila koji idu do te mere da će vam menjač preskakati brzine a točkovi početi da vrludaju ili čak da OTPADAJU, imaćete barem grižu savesti. Ovde se pojavljuje bitna razlika u kreiranju 3D modela između GT3 i CMR 3, jer modeli automobila u CMR3 nisu sastavljeni od jednog dela već od više delova koji se stoga mogu pojedinačno oštetiti. Tako da ako uđete u krivinu prebrzo i opalite vratima o drvo vrlo je



COLIN McRAE RALLY 3



...vatno da ćete ih ulubiti, pa čak možda i...
...t pa će lupetati tokom vožnje. Nekad će...
...drugi delovi skroz otpasti izlažući vam...
...odu McRae-a i Crista, da ne pominjemo...
...vožnja se nikako ne nagrađuje, ali će makar...
...ma biti zabavno da vide koliko se samo...
...ponabati auto a da on i dalje ide. (Ja sam...
...da sam ja šampion u nemarnosti prema...
...ub u ali kad sam video kako voze, ili bolje...
...kolege iz redakcije...)
...na normalnom nivou težine, iskusniji...
...kao evo JA na primer (Bravo, bravo, divan...
...rednice - žl.redakcije) proći će kroz prvu...
...šampionata za svega par časova. Ovo...
...je sigurno olakšano činjenicom da ostali...
...imaju tendenciju da se skrivaju još češće...
...kama, tako da ćete utvrditi da stabilan niz...
...trećih mesta neće uticati na vaš put ka...
...Ali osnovno što vam ova prva sezona

donosi je otključavanje tona ekstra opcija koji povećavaju čuveni "uzmi i igray se" element. Zato je sigurno da ćete se diviti detaljima i količini pažnje posvećenju dizajnu automobila u igri. Prema podacima od developera, broj poligona upotrebljenih za dizajn svakog automobila u igri se popeo na brojku koja varira oko 14,000, što je dizajnerima dalo uslova da se posvete svakom aspektu vozila, pa čak i interijeru. Dovoljan je samo kratak pogled da budete oduševljeni izgledom automobila. Sad vas samo podsećam na činjenicu koju sam naveo u opisu "vrela trojke" - modeli automobila su u njemu sastavljeni od 15,000 poligona. Samo kao detalj da nikako ne zanemarujete trud developera V-Rallyja. Sa ovime na umu, šteta je što ista količina pažnje detaljima nije posvećena i izgledu staza. Iz ugla vizuelnog slatkoskusa grafičkih mogućnosti Xboxa sigurno smo očekivali malo više nego što CMR3 donosi. Prvo, problem sa

pop-apom pejzaža nije u potpunosti rešen, često određeni detalji, kao na primer drveće koje se nalazi tik do staze, izgledaju malo bajato za današnje standarde, pa čak daju efekat pljosnatosti. Uopšte ceo "luk" igre malo zaostaje za proizvod nove generacije. Jedan od bitnih faktora zbog kojih stvari stoje ovako je taj da je očigledno da je u razvoju igre dat prioritet verziji za PlayStation 2. Ova odluka je savršeno jasna sa finansijske tačke gledišta, ali i dalje stoji činjenica da je velika šteta da mašina toliko moćna kao što je Xbox nije poterala do svog maksimuma. Pre nego što završimo sa vizuelnim aspektom igre, ostaje nam da pohvalimo vremenske efekte (pre svega kiša i sneg) koji su apsolutno briljantni. Jedini problem je da je jedini način da ih vidite ako igrate iz perspektive vozača (pogled kroz šoferku) koji čini održavanje vozila na pravom putu pravom lutrijom. Sjajan efekat koji, nažalost niko neće koristiti. Ali moramo istaći da posle par sati igranja CMR Trojke počinjete da zaboravljate da ne igrate najlepšu reli igru ali podležete njenom bezgraničnom šarmu



Da sumiramo, Colin McRae Rally 3 ima sve što pravi "trkač iz fotele" želi. Upravljanje, sistem oštećenja i osećaj realnosti je NEDODIRLJIV a uprkos tome to nijednog momenta ne ide na štetu igrivosti. Ma nisu džaba Codemastersovci sami sebe nazivali GENIJIMA ZA IGRANJE... Uzeti i vožiti. Cao. ■

PlayStation.2

Igrač
vrsta media
kontrolaNamco
Akcija
CD

Ostale platforme

GameCube

PS2

7

9

8

8

86%

1 igrač • Memorijska kartica • Vibracije • Analognu kontrolu

Filip Jovanović

DEAD TO RIGHTS

U našim ispranim igračkim mozgovima uglavnom su razna priželjkivanja svakakvih vrsta igara. Najčešće se nadamo "da će biti interesantna baš kao onaj film" i da će nas držati u nezivnosti i prikovanoj za stolicu. Ono što je najčešće potrebno za jedan takav film/igru je baka. Da, baka koji će sa svojom vernošću pucaljom (Duke, Rambo, Terminator) ili nogom/rukom (Van Damme, Jet Li, Lara Croft) pobiti svih 16.343 protivnika i pritom spasiti svog dečka/devojku i svet od sveopšte nuklearne katastrofe. Da li je to do nas koji smo toliko uskožurili i usko definisani (da ne kažem glupi), pa je potreban jedan ovako jednostavan koncept pa da igra/film postane megapopularna ili je do Amerikanaca (sigurno je do njih), koji



uostalom i prave tiraž neke igre/filma. Dakle, nerealnost je svuda oko nas. Ljudi je vole pa hajde da je iskonstimo i da napravimo igru u kojoj će glavni lik da pokida svima glave, a još mora malo i da razmisli! Sigurno ćemo zaraditi! Tako razmišljaše i ljudi iz NAMCO-a i napravise Dead to Rights. Nadam se da vas posle ovog apokaliptičnog uvoda nisam obeshrabrio da i dalje igrate igre jer je DtdD jedna sjajna igra koja vam pruža priliku da (po ko zna koji put) uskočite u kožu usamljenog heroja.

Gameplay vam je do sada, nadam se, već jasan. Slate mora da sa svojom vernošću kucom i pucolom pokida milion neprijateljskih glava da bi stigao do sledećeg zadatka. Ali kao što i priča ima neverovatne obrte, tako će i gameplay imati šta da vam pruži. Slate će morati da se oporba u gomili mini-igara (defuziranje bombe, obijanje brave itd.) lako jednostavne, mini-igre su zanimljive i neobične, te predstavljaju pravi odmor posle rokanja. Osim čistog pucanja, Slate će ponekad morati da upotrebi i čiste pesnice, koje veoma dobro koriste, tako da će ljubitelji tuča jednostavno moći da Slateov pištolj stave u džep i uživaju u njegovim kombo-udarcima. Igra poseduje veliki broj vrsta oružja (automati, "botke", utoke, snajper...), tako da akcije u Dead to Rights-u nikad ne ponestane. Naš junak će uglavnom oružje uzimati od pobijenih protivnika, ali postoje i tzv. secret-placeovi po mapi, na kojima možete naći neke zanimljive stvarce (he, he). Slate je u okoli propustio lekciju o reloadovanju pa to jako retko radi. Baka jednostavno kad istroši metke uzme drugi pištolj od nekog mrtvog nesretnika (kojih na sreću ima jako puno, tako da ne brinete) i nastavi dalje



Ciljanje se vrši automatski. To je ona promena koja je izvršena u odnosu na Xbox. Dakle, Jack će da nacilja najbližeg zločinca i puca! Postoji i opcija da sami ciljate i to iz FPS perspektive, ali ona, nažalost, nije dobro odrađena tako da nju upotrebljavate samo u slučaju krajnje nužde. A nužda je kada pucate iz "snajpera". Čak i tada će vam biti teško, jer ako imate 1:1 sa drugim snajperom UVEK će drugi snajperista zapucati pre vas.

Vaših neprijatelja ima mnogo, dobro su smršurani, nisu glupi i uglavnom, za vas su smrtonosni. Da biste prelazili nivo po nivo morate da konstituisate sve mogućnosti odbrane i napada koje Slate pruža. Tako, pamet u glavu i da budete dobar trener - Salte je virtuoza na svakoj vrsti oružja.

Jedna od stvari koja će vam se sigurno dopasti je mogućnost da držite protivnika kao štit! Znači ono, kada u filmovima zli baka uzme taoca, drži ga za gušu i niko ne sme da puca na njega. E pa to može da radi i zli S, samo što on može da koristi i zle i dobre momke za to (i još da puca jednom rukom). Nije baš najzdravije za decu da mogu da ubijaju taoca, ali 'ajde. Ono što ovu

igru čini posebnom su baš te Jackove mogućnosti da se krije, skače, usporava vreme. Nisam pomenuo da može da usporava vreme? Uh, gde mi je glava?! Elem, Slate može da skoči u dalj u svih 8 pravaca. Kada to uradi, u trenutku skoka akcija se usporava, znači nešto slično čuvenom bullet-timeu. Međutim, iako usporavate vreme, samo pucanje se ne usporava, tako da možete da pobijete "više muva jednim udarcem"! Dobro, dobro, vi kažete da ovo baš i nije realno, ali zar bi trebalo da bude? Ovo je akcija koja bi trebalo da vas zabavi, a ne da vas baci na matematičko-fizičke proračune. Jump-time (bullet-time) ima isti princip punjenja kao i u Maxu i puni se rokanjem zločinca.

Shadow, ili Senka, Jackov verni pas takođe ima svoju ulogu u igri i često će vam (u situacijama kada je Slate goloruk) spasiti glavu. Zli džukac voli da proždire ljudsko meso, tako da ćete ponekad moći da pošaljete Senku da vam pribavi oružje. Posle par sekundi videćete kako isti proždire protivnika, grabi štolpi i zube i donosi ga vama. Dobar pas. Jedinu zamerku imam na to što je pas NEUNIATIV. Totalno. Na njega ne ubi ni meci ni rakete. Ima sreće, valjda. Osim pucanja, tuče i mozganja Slate ima još par trikova. Naime, može podići bilo koji objekat normalne težine i baciti ga na protivnika. Na primer stoji 4-5 protivnika iza ćoška, JA izvirim, uzmem eksplozivno brie i dobacim im ga. Sad to što oni ne znaju da hvataju, to je njihov problem!!!) Takođe, ukoliko se protivnici nalaze blizu neke takve eksplozivne naprave par metaka će napraviti lep vatromet i protivnike poslati na autopsiju. Znači, okolina je uglavnom interaktivna i može se iskonstiti.

MASTER / IMPORT

Pripremite se za
izvanredne igre po ceni od
1490,00 - 3280,00

PRATI DVD-RIT



NAJNOVIJE IGRE NA DVD-U

**NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE
MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS ILI
NADOGRADNJU KONZOLA**



Ovlasniti proizvod Sony je specijalizovan za PlayStation 2!!!

Klubovi iskoristite svoja prava i zaštitite se!
EXTRA PONUDA!!!

Sony PlayStation 2 269 € *

Originalne igre: 19 €

Original igre:

GTSA (Grand Theft Auto: San Andreas) 199 €

GTVC (Grand Theft Auto: Vice City) 199 €

cena u dinarskoj protivred-
nosti sa poreskom izjavom



POSEBNE PONUDE ZA KLUBOVE

Kupite legalno konzole i original igre,

zastitite svoja prava i zaštitite se!

Samo originalna oprema



WELSHAN CIR
DIREKTORE **WELSHAN CIR**
WELSHAN CIR



Za fizička lica
EXPRES KREDITI
(12 rata)



**Veleprodaja i maloprodaja
konzola, čipova i opreme**

Naslovi na CD-u i DVD-u
Posebne pogodnosti za klubove

Poslovanje izvanredno za klubove
Sve informacije i narudžbe na: 063 25 42 25

Za kupovinu preko računa uz izjavu ispunite se na tel 063 25 42 25

Kartica vreme:
10 - 15h

Master Import d.o.o. ul. 1. maja 10, 11070 Beograd
www.masterimport.co.rs i kontakt@masterimport.co.rs 063/25 42 25, 063/25 42 25

izdavač	Infogrames	žanr	šutajz platforme
žanr	Tika	Game Cube	da
vrsta medija	CD	CO	
kontrola	1	X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

6

8

8

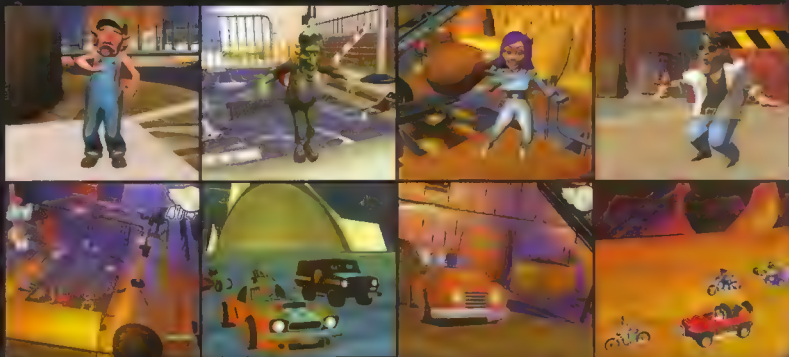
10

84%

6/10

Mihailo Tešić

MICROMACHINES



Novi MicroMachines je stigao, čini se ne posle preterano dugog čekanja. Prethodni naslov za PlayStation Kec je bio hit za dobar deo redakcije: unosio je preko potrebnu razdraganost u tim dugim zimskim (i jesenjim i prolećnim) danima kada prolupate od svega onoga o čemu ne smemo da vam pričamo, a što čini svakodnevnicu sastavljanja dragog nam časopisa koji držite u rukama. Nekoliko krugova vožnje autića na ekranu (sama ideja je dovoljno blesava - igračke prenesene u video igru) je bilo dovoljno da od redakcije načini bučnu gomilu dečurlije i tako nam skrene pažnju s užasa stvarnog života oličenog u pisanju tekstova, prelomu broja i poštovanju rokova.

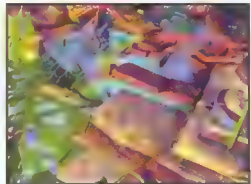
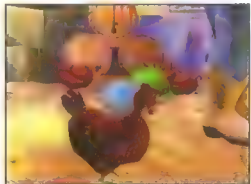
Od MicroMachinesa za PlayStation2 se prirodno čeka da bude bolji od svojih prethodnika, ali ne i da bude nešto revolucionarno drugačije. Verovatno je u tome i najveći problem koji se pojavljuje prilikom pisanja opisa za ovu igru

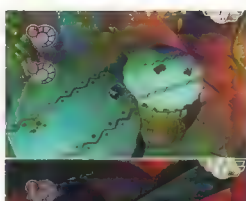
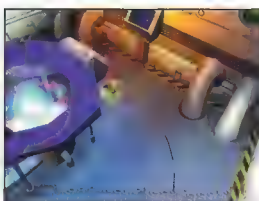
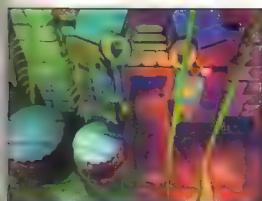
To je, zaboga - MicroMachines, šta tu ima puno da se izmišlja a da se pritom ne napravi kompletno nova igra? Ideja je da vozite male igračke - automobile, brodiće i motorčiće - po lokacijama po kojima se takve igračke inače i voze, što bi se reklo u "realnom okruženju" dečije igre (što samim tim otvara prostor i za nerealne i fantastične okoliše i staze) i dovoljno je zabavna od trenutka kada se pojavila prva igra. Šta je opravdanje tvorcima da naprave novu inkarnaciju MicroMachinesa?

Postoji nekoliko stvari - prva je činjenica da su se kao tvorci ovaj put potpisali Infogrames sa svojim studio Infogrames Sheffield House, što znači da je licenca za Micromachine u međuvremenu otkupljena od Codemastersa i da bi sada oni koji su u nju uložili želeli da vrate svoj novac jednom igrom po toj licenci. To nas dovodi do drugog razloga - novac. Šta više reći. Treći razlog bi mogao biti činjenica da je nova generacija konzola (i pretpostavlja se,

nova generacije igrača - haha) još uvek nema MicroMachines igru. Pa, hajde da i to prihvatimo, mada vas, ako novi MicroMachines nije dovoljno bolji od prethodnika, ništa ne sprečava da u PS2 ubacite disk za PlayStation Keca i igrate se

I da li je Micromachines PS2 dovoljno poboljšan da bi sebe opravdao? Odgovor je kada se sve sabere i oduzme - da. Ostala je to ista igra, tačnije igra se na isti način kao i ranije, što je super za sve koji su je voleli i koji će se stoga odmah osećati kao kod kuće. I dalje je potrebno savladati jednu osnovnu veštinu koja se na žalost ne zove toliko "refleksi" koliko "pamćenje". Jer svi refleksi, dobar tajming i poznavanje komandi (koje su zaista smešno jednostavne, što bi se reklo dečija igra) na ovom svetu neće vam pomoći protiv igrača koji je (kao Miljan, recimo) učio staze napamet. Ali dobro - učenje staza napamet će vam doći prirodno pošto po nekoliko puta





...imate svaku, pogotovo kada se radi o onim početnim lakim stazama iz Bronzanog šampionata.

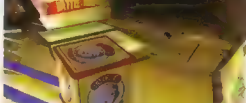
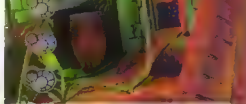
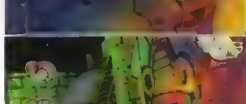
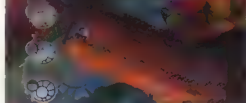
Prvo - kao što je bilo i očekivano, na početku imate samo osam osnovnih staza, a ako želite da se vozite po nečemu što je malo komplikovanije, moraćete da prođete šampionate od kojih se svaki sastoji od po četiri staze. Bronzani

Srebrni su prilično smešno laki, ali Zlatni i Platinasti bi već mogli da predstavljaju izazov... Uglavnom zato što je teško popamtiti kada će sledeća krivina, moram zlobno da primetim. Dalje, nemojte me shvatiti pogrešno - nikada nisam imao preterano hvala za ideju na kojoj se zasniva igrivost MicroMachines, ali ne mogu poreći da je igra zarazno zabavna kada se okupi ekipa oko konzole.

Mli, kada je igraš sam, baš i nije. Pre svake trke birate vozača. Oni su opet dečije-bleskasto dizajnirani (od pandura do Frankenštajnovog čudovišta) i odgovarajuće vozilo - postoji po pet vozila za svakog vozača. No, vozači ne čine primetnu razliku. Vozila su slatka i lepo izgledaju (izgledu malo černo kasnije), ali ni ona ne čine primetnu razliku između klasa vozila čete primetiti razliku u osetljivosti i načinu upravljanja - senzorije skreću, motori se više zanose i... - ali to je osnovno, mada od ove igre se... - traži više. No, veliki novitet koji mora biti pomenut je Micro GP mode, u kome je kamera postavljena dosta slično kao u tradicionalnijim (realističnijim) trkačkim igrama. Ovakav pogled me menja bitno stvar (osim što ne možeš više da dodasuješ o tome da ne vidiš kada dolaze krivine - prim. Mli.) ali je zanimljivo probati, jer

možete malo bolje da uživate u grafici okoliša. Grafika je najbitniji pomak kod ove igre - uživaćete gledajući okoliš po kojima su smeštene staze. soba malog naučnika, jezerce, dvorište, štala u kojoj je žurka.... Sve oko je živo i mirna, čak često utiče na trku - kad se vozite po gredi u štali pazite na životinje i balone, u bašti vam smetaju biljke-mesožderke, pa su tu Tatine noge i slična veselja... Sve je lepo, šareno i taman dovoljno detaljno da ne izgubi neku sličnost s crtanim filmovima. Moramo napomenuti i sjajno urađenu vodu u nivoima s gliserčima (a bogami i u drugim nivoima u kojima malo morate da menjate između automobila i glisera - da, ima i toga) Kola su detaljno i lepo urađeni 3D modeli koji se primetno razlikuju samo izbliza i na uvodnim menijima. No, boja bi trebalo da bude dovoljna za prepoznavanje svog pulena u surovij trci Mikro Mašina.

I to nas dovodi do zaključka koji smo na neki način izneli na početku - ova igra je prava zabava samo u više igrača. Ma koliko slatka grafika bila, nema tu baš dovoljno fleševa da biste je puno gledali, niti je dovoljno zanimljivo voziti se protiv kompjutera koji ne psuje kada mu vozilo spadne sa krivine i ne svađa se s vama kada na njemu upotrebite neki od specijala koji su rasuti po stazama. A i zabavni modovi kao što su Bomb Tag i Vanilla su prava stvar u više igrača! Stoga, ako volite detinjastu zabavu veoma prijatnu oku i ako imate društvo s kojim volite da uživate u svojoj crnoj konzoli, probajte MicroMachines.■



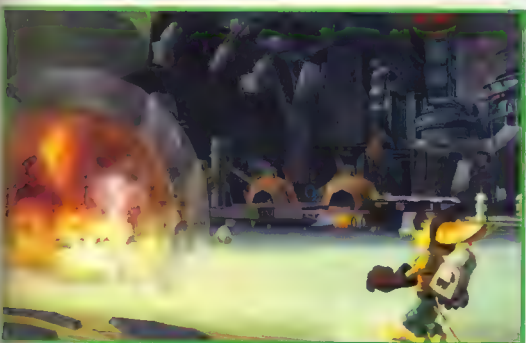
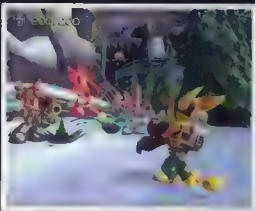


novčiće ili nešto slično, u Ratchet and Clanku je na prikupljanju mnogo praktičnijih sitnica: šrafova i matica. Jedan šraf bi predstavljao jedan od jedinstvenih po našim pojmovima.

U Ratchet and Clanku, kao da dobijate i previle "šrafova", međutim, kada stignete do lokacije koje se ispuuju oružja, razumećete, sve ćete imati... Dobra stvar: "teze" sa naoružanjem se na vrlo pažljivo i promišljeno raspoređene na svim planetama. Loša stvar: istaknute cene za oružje i sušeni izbor naoružanja na startu. U početku ćete imati, ukupno ćete pronaći 35 primeraka oružja i spravica, koje ćete kupovati ili iznajmljivati izvršavanjem raznih zadataka. Možda ni ne znamo da vam kažemo, osim tog oružja, morate da prikupite toliko ostalih završica da ne biste pogubili u njima...

U ovom tim oružjem su i bacači plamena, bombe, i drugi lanseri i još mnogo oružja sa čudnim efektima. Najbolje prikupljanje u šrafovu atmosferu.

igre. Osnovni alat koji Ratchet vucara unaokolo (puštimo vas da sami pogodite šta je u pitanju, iako mu to nije ime) možete koristiti da klepećete po zlikovcima, ili da otvorite određene delove nivoa. Kao i u svakoj drugoj platformi, spisak osnovnih poteza je standardan. Tu je klasični dupli skok za doseganje viših platformi,

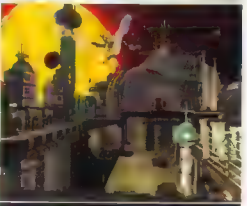
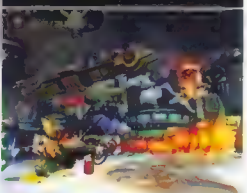


Zvuk

Hej, hej! Zvuk: Ratchetov glas se najbolje može opisati kao glas tinejdžera koji se trudi da zvuči kul. Znači, dubok glas sa onom intonacijom koju ste sigurno čuli u



crtanim. A Clank zvuči baš onako kako očekujete - sofisticirani robot sa ogromnim fondom reči. Njegov glas odzvanja i često je pomalo iskrivljen da bi dočarao efekat robotizovanog lika. Pozadinska muzika je mlođa, malo starija. U stvari, posle dužeg igranja će vam verovatno biti muka od jedne iste melodije koju ste slušali satima unazad. Lek? Pa igrajte kraće, hehe... Ponovo pomislite: bacač plamena, jer je zvuk koji on proizvodi pravo iskustvo.





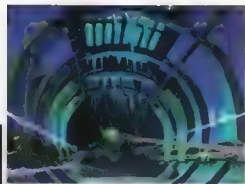
a Ratchet će se takođe izvuci na mišiće ako se slučajno na nešto. Jedno razočarenje za fanove Jak i Daxtera - Clank se neće uzverati na vrh litice da bi izvukao Ratcheta, ko razume shvatiće.

Na kraju je i napomena:

Analogne kontrole su dosta standardno upotrebljene. Ali sam raspored funkcija na joy-

padu će možda nekomе zasmetati. Na primer, da bi promenili oružje morate DRŽATI trougao. Kvadratom ćete uheftati neprijatelja u čelo, dok na krug koristite oružje/spravicu koja je trenutno selektovana. Najstandardniji potez od svih je Iksić kojim izvodite skok, a za dupli skok morate pritisnuti isto dugme još jednom.

Negde na početku igre činilo vam se da je igra prilično lagana. U šušini dozvoljeno vam je da



vas pogode tri puta (a kada se ovo desi pojavljuje se HUD koji vam pokazuje da ste izgubili jedan "komad" zdravlja) ukoliko nabavite "Upsarin" (energetsko poboljšanje). Poneka zagonetka ili prepreka može biti malo zbunjujuća ali nikako nezaustavljiva za pravog igrača. Veštačka inteligencija neprijatelja povećava progresivno kako dobijate oružja, kao i njihova količina.

Od samog starta ćete primetiti veliku razliku između Jak and Daxtera i Ratchet and Clanka. Svetovi kojima putujete su upečatljivo izrađeni, sa jasnim i zasićenim bojama. Neke planete teže ka mračnijem i sumornijem izgledu sa mnogo zamki koje će vam oštetiti katanje na njima. Na drugoj strani, neki svetovi su toliko živi i lepi da prosto hvaramo sa žarom da ih uporedimo. Pogledajte samo ovaj





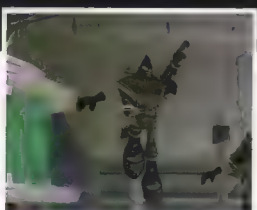
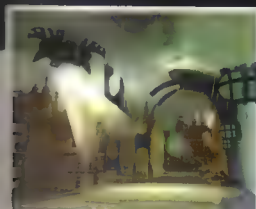
Očigledno je da Insomniac ima razloga da budu ponosni na svoj uloženi u grafičku prezentaciju kao i u ove igre.

Već ranije opisan, "šeta" siljati ušesa, i visoku, mršavu konstrukciju je toliko minijaturnu u odnosu na njegovu fizionomiju teško i to da je mali itekako koristan u sekcijama igre.

su, prosto govoreći, fenomenalne. da trčkarate, a onda skočite, pa dupli skok, posećete neprijatelje sa platijom, sve to bez imalo šuckanja ili Frejm rejt vrlo retko, ako uopšte i prilikom sveopšteg napada futu-

Ističkih neprijatelja koji vas okružuju. Sa bacačem plamena, čestični efekti i sam plamen prosto prže. U stvari, sva oružja i njihovi efekti su vizuiski krotani.

Ukupnom sliku Ratchet and Clank je svakodnevno materijal za igru Godine, ali nedostaje onaj smek za malo starije igrače koji je danas neophodan za globalni uspeh neke igre. Sigurno da je nadmašio svog prethodnika Jak and Daxtera u većini kategorija, i da je konkurencija vrlo jaka. Direktno poređenje sa Sly Cooperom se prosto ne usudujem da napravim (zbog toga što OBOŽAVAM tu igru). Film, zadivljujuća grafika, sjajan gameplay, pa i zvuk, sve je tu. Ma niko vas ni ne pita da li volite platforme, nabavite ovu igru! Previše je dobra da bi je propustili...



Gadžeti

Heli pack

Koristite vaš Heli Pack da izvedete Boost Jumps, Heli Jumps i Glide-ove. Jedino što nemate uz njega je garancija

Pyrocopter

Pogodili ste, ovim oružjem ćete potpaliti svu silu neprijatelja koja se zalećela na vas. Da ovo je bacač plamena sa zvrcrom. I nemojte zaboraviti da veće neprijatelje morate držati malo duže na vatri.

Grind Boots

Iako nisu na spisku zvaničnih gadžeta ove čizmice su posebno korisne u klizanju niz šine.

Hydro Displacer

Ako ste pogodili da ova spravica ima veze sa vodom, sigurno niste mogli da pogodite da ona sadrži čitavih 50.000 litara vode.

Glove of Doom

Pretvorte vaše ruke u mašine za eliminaciju neprijatelja. Gledajte kako iz vaše rukavice nastaje jaje iz kojeg se pojavljuju Agenata Prokletstva koji se sami navode ka neprijateljima. Ukupno možete kontrolisati 8 agenata.

R.Y.N.O.

Ovo oružje se može nabaviti samo na crnom tržištu zbog svojih neverovatnih mogućnosti. Ono sadrži višestruke samonavodeće rakete koje mogu promeniti ishod svake bitke

Bomb Glove

Oružje srednjeg dometa koje konstate da regulišete neprijatelje IZA sebe. Posebno efikasno protiv grupe neprijatelja ili statičnih neprijatelja.

Mine Glove

Rukavica kojom postavljate lebdeće mine, koje imaju najveću razornu moć. Kada neprijatelj dođe dovoljno blizu, biće bomba BUM. Posebno upotrebljivo iz prvog lica.

Wallop 3000

Najpopularnije oružje malog dometa koje u stvari predstavlja bokersku rukavicu koja funkcioniše kao u crtačima, samo se izduži i PLJASI

Magneboots

Ove čizme se privlače sa Magna-Stripsovima i omogućavaju vam da hodate po vertikalnim zidovima ili čak naopake. Ali SAMO po Magna-Stripsovima

Omniwrench 8000

Kao što mu ime kaže ovo je miks između alata i oružja. Kao oružje će vam poslužiti Comet-Strike, Hyper-Strike ili Multi-Strike.

Trespasser

Trespasser će vam biti neophodan da otvorite Invinco-Locks (nekakve Ultra brave)

Izdavač Zoo	ZOO	Ostale platforme	
Zanr Menadžer	CD	Game Cube	ne
Vrsta medija Količina	1	X-Box	da

1 igra • Memorijna karta • Vibracija • Analogna kontrola

5 8 6 9 81%

ULTA

Igor Simić

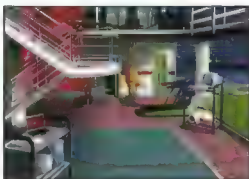
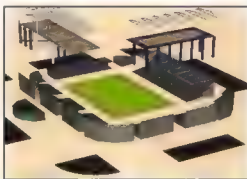
PREMIER MANAGER

Čekali smo septembar, pa oktobar, pa novembar!!! I na kraju dočekasmo (kako i kaže narodna poslovice) novog menadžera. Stari 2001 je bio "onaako" i našu pažnju nikako nije mogao da odriži na željenom nivou sve do sada, ili... izgoresmo, bre, čekajući da ponovo menadžerimo!! Pred proizvođače menadžerskih (fudbalskih) igara Championship manager je postavio nove standarde (još uvek, i mislim zauvek na PC-u - sumnjam u tačnost najava koje kažu da će se verzija 2002/03 pojaviti i na "svemogućem" X-boxu.) - tačnost u podacima koje se graniči sa fanatizmom, veliki broj karakteristika prilikom ocenjivanja fudbalskog umeća igrača i uvođenje što većeg broja "nefudbalskih" faktora koji su deo stvarnosti jednog menadžera E, sada se potpuno nepoznati Zoo pojavio pravo niotkuda, rešio da ispošte postavljene standarde, i u tome uspeo!!! I to uspeo - ohoooo!!!

Prosto je neverovatno kako je ova igra iz vedrog neba došla do top ten-a u Evropi za samo dve nedelje. Naime, anonimni proiz-

odgovora komunicirate sa: trenerima, fizioterapeutima, predstavnicima štampe!!!, sekretarcom, direktorom kluba, igračima, menadžerima... Ma, ludnica!

Sama igra je izuzetno realistična, tako da će vas u klubu dočekati sa određenom dozom skepse, jer ste vi debitant. Prilikom preuzimanja velikih klubova (kao što su Real, Barsa, Mančester, Bajern...) može vam se desiti da vas na samom početku, ako se ne šiljate dovoljno, odbiju, ili izbace iz kluba uz obra-



vođači su istakli prednosti "svoje" Igre i pustili da roba sama govori... U normalnim uslovima, sa sadašnjim marketingom (X-box prednjači) to je bila potpuno luuuda ideja, ali evo dokaza da se za dobrim konjem prašina uvek diže, i to kako. Simpatični Premier manager iznenadiće vas, i na prečac osvoji svojom osnovnom idejom - Premier manager je, de fakto, RPG igra! Da, RPG koji vas stavlja u ulogu fudbalskog menadžera. Svaki vaš potez može biti i drugačiji, jer je sistem igre takav da su vam uglavnom ponuđena 4 odgovora. Biranjem



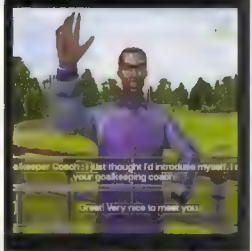
Loša taktika

Od svega u čemu su mogli da zabrljaju, Zooovi su pogrešili baš u ovom segmentu igre. Štetni Ne postoje individualne naredbe igračima (prodori po strani, centarsutevi, driblanje), ali ne postoji ni generalno postavljanje igrača na terenu (defensive, normal, attacking). Ovo će oštetiti one koji svojim znanjem dolaze do pobeđe, ali niko nije savršen, pa ni Premier Manager.



Jugo-igrač

Praksa da se u igrama ovog tipa potpuno zapostave, ili čak okrutno izbace svi naši klubovi i njihovi igrači, u ovoj igri nije navedena. Sigurno će vas obradovati podatak da su tu SVI jugoslovenski internacionalci koji igraju u Evropi, plus još tridesetak fudbalera "Partizana" i "Crvene zvezde", koji nisu "osakaćeni" ocenama. Naj-podatak je naš najjeftiniji igrač u igri - Vitomir Milošević iz Trilera!!! Obratite pažnju na menadžera Vlade Jugovića, Slavišu Stankovića koji je crnac!!!



zloženje da debitant nije čovek za njih! Svaki fudbaler ima svog menadžera koji ga predstavlja u odnosima sa vama, svaki put kada vas kontaktira klub koji je zainteresovan za nekog vašeg igrača pojavice se njihov menadžer (poneki zaista liče na one iz stvarnosti) Gledanje meča je dobro rešeno, mada, ponekad iznenađuje inernost u prikazivanju prilika (šutneće 15 puta na gol, a nigde nijednog highlighta). Možete voditi klubove iz francuskih, nemačkih, španskih, italijanskih i engleskih liga. Baza igrača je izuzetna, ocene poprilično realne... SVE je na mestu; još da nema onog učitavanja svake face i lokacije sve bi bilo mnogo bolje. Igrajte Premier manager nećete ni primetiti koliko je vremena prošlo i koliko ste toga naučili. ■

Od 1. septembra počeo je sa radom BEOSOFT KLUB!

PRIDRUŽI SE!



Biti član Beosoft kluba, znači posedovati člansku kartu (Standard, Silver ili Gold Privilege) sa kojom možete ostvariti razne pogodnosti. Kao što su:

- prilikom svake kupovine u Beosoftovim prodavnicama dobijate poklon koji smo pripremili za taj mesec.
 - besplatno dostavu novog svaka 2-3 meseca na kućnu adresu; - mogućnost sakupljanja bodova koji vam omogućavaju popuste prilikom kupovine u Beosoftu (1.000 dinara i više).
 - ekskluzivne kape i majice koje se ne nalaze u slobodnoj prodaji; - pozivnice za sve Beosoft izanke.
- I još mnogo toga...

Ako želite da, potpuno besplatno, postanete član Beosoft kluba dovoljno je da:

- dopunite kupov u bilo kojoj Beosoft prodavnici; posetite naš sajt www.beosoft.co.yu
- nam pišete na e-mail: club@beosoft.co.yu ili ostavite svoje podatke putem telefona: 011/30 45 700 i 011/30 45 701

Kartica će vam doći na kućnu adresu.

Raznoliko se što čemo i dalje saradivati i služiti se: vas Beosoft klub.



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Mileticeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište B8

PlayStation 2

nove igre / playstation 2

izdati	Universal Interactive	Ostale platforme
vrsta medija	Platforma	Game Cube
	CD	X-Box
	1	

2. izdanje • Američka • 1997. • 1. izdanje • 1997. • 1. izdanje • 1997.

zvuč

grafika

igrivost

trajnost

slušanje

7

8

8

7

78%

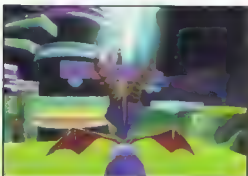
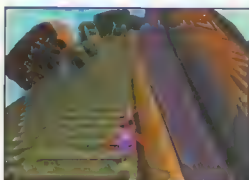
autor:

Miloš Marković

SPYRO 4

Spyro je na PSX-u važio za kvalitetnu platformsku igru, koja je stajala rame uz rame sa brojnim drugim platformama. Kako je vreme PSX-a "pršlo", Spyro je osenio potrebu da emignra na bolji sistem. Ali upravo ovde se krije glavna zaokoljica. Iz iste kuće je, doduše nešto ranije, izašla igra po imenu Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. U poređenju sa ovom igrom, Spiro bitno zaostaje. Ali nije sve tako crno, i nemojte očajavati. Spyro je i dalje ostao sladak mali ljubičasti zmaj. Ako bi poredio igru sa Crashom, što bi bilo i najbolje, onda moram reći da je igra sasvim fer i korektno urađena, sa puno akcenta na platformske elemente. Iako nema ničeg novog i neviđenog, Spyro je ipak i dalje igra koju vredi igrati. Pre svega, ona je zadržala svoju igrivost, tj. trajnost. Pojedini nivoi su ispunjeni skrivenim gemovima, koje oš morate da skupite. Moram odati priznanje programerima što nisu uništili igrivost - svaka vam čast! Moram priznati da me je igranje svakog sledećeg nivoa sve više i više opuštalo. To vam je kao kada jedete neki kola. znate da nema ničega što ranije

niste probali, ali uprkos tome uživate u svakom zalogaju (kako slikovite primere ima ovaj saradnik prim.ur.). Spyro kreće sam u avanturu, ali znajte da će na svome putu imati mnogo pomoćnika. Neko od njih su gramzivi pa će svoje usluge naplaćivati (šta, neko se prepoznao u ovome???). Najkorisniji pomoćnik u ign biće mali DragonFly koji će lebdeti oko vas i skupljati gemove koje ste vi, možda promašili. Ali vratimo se mi na sam svet. Iako grafički ne izgleda nešto posebno i ne koristi dobar deo resursa,





Spyro i dalje izgleda lepo i šareno. Animacija mladog zmaja je na zavidnom nivou, kao i animacija ostalih likova.

Što se tiče inovacija, jedna od najbitnijih je uvođenje mini-igara. Takođe, Spyro sada ima mogućnost da bliježe vatru u raznim oblicima, pa čak i da izbacuje vatrenu loptu. Ali to nije to. Kako napreduje kroz igru, naš zmaj će moći da svojimdahom leđi i šokira. Takođe, mali zmaj može da se vere po zidovima i tako se popne na neku platformu koja je previsoka čak i za dupli skok. Svi ostali potezi su manje-više viđeni u ranijim delovima. Mini-igre su koncipirane tako da Spyro mora za određeno vreme da pređe određen deo puta i skupi određen broj gemova. Moći će i da se trka sa ostalim likovima iz igre. I najbitnije od svega je što Spyro sada može da vozi razna vozila. I to će mu dati mogućnost da velike udaljenosti pređe očas posla.

O zvuku ne treba toršiti puno mesta. Treba spomenuti to da je glas veoma



dobro urađen, bolji od nekih u drugim igrama koje su dobile bolje kritike. Muzika je takođe mnogo dobra. Ponekada je vesela, a ponekad mračna - u skladu sa okruženjem.

Završna reč bi se svela na to da Spyro: Enter the DragonFly je za nekoliko nijansi bolja od prosečne platforme. Nažalost, Sly Cooper i Crash Bandicoot su mu ovaj put odmakli. Kada se sve sabere i oduzme, ovu igru treba odigrati, jer ako ništa drugo, onda je opuštajuća. ■

NABAVITE STARE BROJEVE ČASOPISA **bonus**



**POŽURITE JER STARIH BROJEVA
JE SVE MANJE!**

posetite nas na Internetu www.bonus.co.yu

Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

telefoni redakcije 011/340 77 12, 340 77 36

999 Sports Simulacija boksa	Ostale platforme
Vrsta medija CD	Game Cube
Količina 1	X-Box

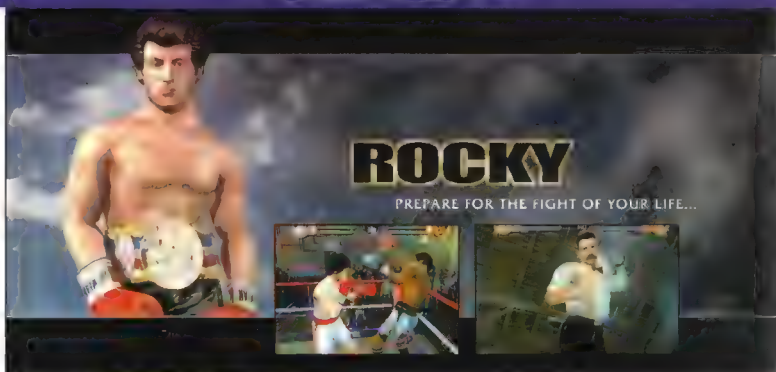
zvuk	grafika	igrivost	trajnost	uspjes
9	9	10	9	90%

1-4 igrača • Memorijnska karta • Vibracije • Analogni kontroler

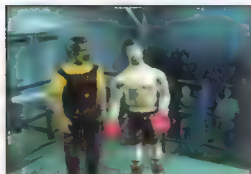
autor

Igor Simić

ROCKY



Davno beše, sećam se ja... Kao kroz maglu odzvanjaju reči klinaca: "Si gled'o 'Rokija'?" Mali sam bio... Mnooogo mali... Ali sećanje na legendarni serijal i njegov uticaj na moj život nikada neće nestati. Simiću, jesi li ovo ti, ili to iz tebe govori Daniela Stil ??? (Pnm. ur.) Behu to srećne godine u Americi (sedamdesete)... "Običan" narod imao je "sve" osim belca koji će biti šampion sveta u teškoj kategoriji. Naime, poslednji veliki šampion nestao je sa likom Roki Marsiana, a od tada pa sve do



dana današnjih (nekih četrdesetak godina) šampionski pojas je vlasništvo "obojenih" majstora plemenite veštine. I tako je filmska industrija, nemoćna da promeni stanje u boks, odlučila da narodu podari "virtuelnog" šampiona sveta u teškoj kategoriji - Rokija Balboa. Iz nekog budžaka u kome je snimao porno filmove C klase izveli su Italo-Amerikanca (kakav je, uostalom, i glavni lik filma), sumnjivog morala i dobrih fizičkih predispozicija (iako nikada nije imao kilažu za tešku kategoriju), Silvestera Stalonea. Film se "zavrteo" na velikim platnima širom Amerike,

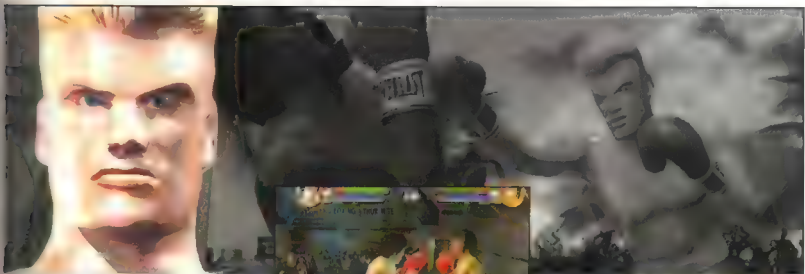
vrlo brzo posao pravi hit, i nova zvezda je rođen! Roki je doživio 5 nastavaka i iako o tome ne postoji nikakva zvanična statistika, postao najgledaniji filmski serijal osamdesetih.

Ovoga puta priča o američkom snu plasirana je celom svetu kroz lik mladog boksera lavljeg srca Rokija Balboa. Roki je lokalni bokser, šampion, radi u mesan gde pomalo trenira svoje bokserse sposobnosti, voli ga ceo komšiluk: dečko iz komšiluka, ali uz naporan rad sve se može, samo ako verujete u ostvarenje svojih snova...

No, evo, doživimo da legendarni filmski seri-

jal bude reanimiran kroz istomenu igru 989 Sports-a. Roki je ponovo živ!!! Više nego odlična ideja 989 Sports-a, da se saga o najpoznatijem "bokseru" našeg vremena nastavi našla je na fantastičan odziv publike i posle DESET godina u Americi se ponovo prodaju majice sa likom Silvestera Stalonea i natpisom ROCKY. Pažnju pasioniranih igrača i zaljubljenika u plemenitu veštinu privukla je osim dobrog imena i izvanredna realizacija ideje.

Rocky se vrlo brzo probio na sam vrh liste bokserških simulacija, što mu i nije bilo teško jer se nastavak Knocout Kingsa očekuje tek u februaru, ali i u top ten SVIH sportskih simulacija. Što definitivno treba istaći kao uspeh jer je konkurencija (NBA live, NBA 2K3, NFL Game day, NHL live, Pro evo, WE serijal, PGA Tour, LMA manager...) prejaka. Sličnost između igre i filma je neverovatna i igrati Movie mod znači vratiti se svim onim protivnicima i događajima iz filmskog serijala. Sve počinje 25. novembra 1975 ?! u Filadelfiji (identično filmu), a nastavak znate: Roki Balboa će postati veliki bokserški šampion, ali do te faze treba proći sve ono što i Balboa u filmu. Na početku umesto



...aparate u svirsku polutku, protivnici su
...onima iz filma, postajete lokalni šampi-
...onda vas veliki Apolo Krid (neporaženi
...sveta) zvlači iz "budžaka" pružajući
...ensu da se predstavite naciji... Veelika je
...to nije moguće namestiti dešavanja u igr-
...da oba boksera padnu na kraju 15-te
...ai Film teče dalje - videćete
...na ideja za Kanjer mod! Za ovakav
...499 Sports dobio je čistu desetku.

...na malo popničamo o dešavanjima u
...vazete se? Borbe su izuzetno realno
...ene, a koliko je to izuzetno, možda će
...ženjenica da je Rocky (možda malikje
...nerealno) već proglašen za najbolju
...simulaciju do sada. Izvanredno kre-
...znača u ningu i pokreti boksera prilikom
...stavate će vas izuzetno odobrovoljiti, a udar-



padovi... Sve je potpuno realno.
Prelaženje Movie moda omogućuje vam
učestvovanje na KO tournamentu, i otvoriti
vam delove filma i soundtrackove koje možete
videti u Gallery... Super!
Puno sreće i puno sećanja na jednom mestu
Vrhunska simulacija boksa i interaktivno
učestvovanje u filmu - to vam je "Rocky"!

...is toliko zagrejati da ovu igru nećete
...kada spavate! Udarci koje borci
...zavise od analogije vašeg kontrolera,
...otpuna analogija prilikom izvođenja
...dovešće vas do toga da "velike"
...vodite ređe, da "skraćujete" prednji
...Ma prosto je neverovatno koliko je
...vuz znanja moguće prezentovati u ovoj
...vatno ćete se u početku odlučiti za
...mod u kome ćete najlakše savladati
...udarce, jake udarce, kratke serije kao i
...udarce. Nisam siguran koliko je udara-
...zve zvesti u Knockout Kingsima, ali
...oko 170 pokreta na listi, što će vam
...džojstika biti više nego dovoljno za
...stavave i odličnu zabavu u 2 igrača.
...važnju na glasove iz publike koja zna i
...menkama, ostacima od cigareta, a
...staklenim flašama! Glas vašeg tren-
...naram Irac Mik) je pozajmljivao lik koji
...u filmu, likovi svih boraca su jako
...u filmu i ponekad se zapitam da li
...u filmu announcer-a već vidite negde
...u filmu "sknuli" iz filma). Odlični udar-

ci, izvanredna interakcija između boksera,

SERVIS ZA PLAYSTATION 2

PREKO 100 NASLOVA NA DVD diskovima



- PRODAJA NOVIH PLAYSTATION 2 KONZOLA
 - DODATNA OPREMA (MEMO KARTICE, DŽOJSTICI,...)
 - SERVISIRANJE I UGRADNJA ČIPA ZA KOPIJE
- Novogodišnji popust**
- DVD Digital company** tel: 063/824-14-39 & 064/15-17-862

Red Storm Akcijska CD	Detalje platforme
Game Cube	da
X-Box	da

zvučnik	grafika	brzina	trajnost	eksplozivnost
9	9	7	8	89%

1. igrač • Memorijnska karta • Vibracije • Analogna kontrola

sumo

Filip Jovanović

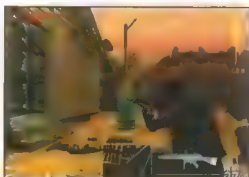
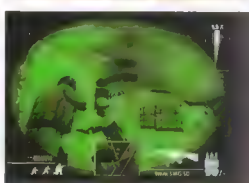
SUM OF ALL FEARS

Pre neka 2-3 meseca domaća publika je imala prilike da u bioskopima gleda film *The sum of all fears*, iliti "Suma svih strahova" sa Morganom Freemanom i Benom Affleckom. Pomenuti film je još jedan u nizu pravljenih po uzoru na romane megapopularnog Toma Clancya. Uporedo sa filmom, na tržište je izašla i igra i to u verziji za PC. Taktički FPS - već poznato za Red Storm Entertainment - imala je sve što bi trebalo da krase jednu takvu igru: dobru grafiku, solidan zvuk, odgovarajuću težinu i dužinu. Međutim, ceo koncept nije puno odmakao od prvog *Rainbow Sixa*, i to je, uz pomoć Counter Strikea koji je car na tom polju igara već duže vreme, uslovilo loš finansijski uspeh ove igre. Kako na PS2 ne postoji pomama zvana CS verujemo da će igra proći mnogo bolje nego u verziji za PC. Ukoliko niste gledali film obavezno pronađite malo vremena za to, jer priča u igri se samo površno oslanja na priču u filmu. Posle nuklearnog rata za prevlast se bore dve grupacije naizgled različitih pogleda na svet, ali u veoma sličnog delanja. Vi počinjete igru kao član specijalne antiterorističke ekipe FBI-a, i dobijate zadatak da oslobodite TV stanicu u Charlestonu koju su zauzeli mormoni

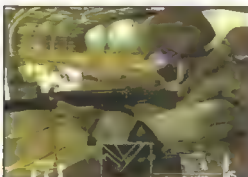


Modeli su odrađeni sa velikim brojem detalja i predstavljaju raj za oči. Svetlost pomoćne lampe na m4 koja prelazi preko ogledala, koraćanje po kanalizaciji i kapi koje cure sa cevi, grandiozna osvetljenja i eksplozije, fenomenalne texture, facial animation... Bukvalno ćete moći da vidite izraz lica (i strah) vašeg saborca kad se budete pripremali za konačan prepad. Mape se prostiru po celom svetu i uglavnom preovlađuju zatvoreni prostori: hale, skladišta i ostala mesta za štekanciju zlih, opakih i priglupih terorista. Da, priglupih AI je, onako... nedefinisan. Ponekad će vas oduševiti, a ponekad ćete se uhvatiti za glavu, i tiho, da niko ne čuje) zaplakati. Na primer, izlazeći ja iza ćoška, ispred mene dugačak hodnik - možda 20 metara - na drugom kraju hodnika stoji terorista okrenut ka meni! Upeno on "kalaš". I ništa, kao daleko sam i ne izvaljuje me! Gledam - ne verujem! Približim mu se malo i konačno me primeti. Ja ponovo pobegnem iza magične granice od 20 metara, on prestane da puca. A do malopre je trošio šaržer za šaržerom. Strašan i neobičan propust ljudi iz Red Storm-a, pogotovo kad je ostali deo AI-a odrađen veoma dobro (pucanje, skrivanje itd.). Ovo će mnogima ubiti draž igre, jer će lole iskusni snajperista preći svaku (dobro, ne baš svaku) misiju za manje od 10 minuta. Ovaj detalj će vas posebno iritirati u misijama sa alarmom - u trenutku kad bi vas svaki normalan terorista opazio i potcrčao ka alarmu, ovaj će i dalje mimo stajati i praviti se da uopšte ne postoje u vremenu i prostoru (van magične granice od 20m). Za ostatak AI-a sam već rekao da nemam zamerki. Protivnici će tražiti što užegliji štek što mogu, tako da će vam to zadavati probleme. Sreća pa je friendly AI malo boji pa će vam saborci često spasavati glavu. Situacija: prolazim prvi u koloni pored sanduka, ne pogledam štek. Terorista me ojadi za dobrih 70 odsto. U tom trenutku moj spasilac sa nekih 10 metara odatle primnećuje ušekanog i daje mi headshot. Slatko!

Na zvuk nemam nijednu reč zamerke. Ljudi su lepo, pristojno u igru uneli semple praveg pucanja iz oružja i tu nema zezanja. Audiovizuelni dojam - čista desetka. Naši utisci o ovoj igri su krajnje pozitivni. Iako uprošćenog koncepta, igra će vam pružiti



dosta zabave, a i dosta vežbe ako ste aktivni CS igrač. Odlična grafika, solidan zvuk, fenomenalan osećaj pri pucanju podiže adrenalin (dobro, ponekad ga i spušta zbog tunjavog AI-a, ali hajde) Da su ispravili tih nekoliko sitnijih propusta igra bi ciljala na prvo mesto među najboljim FPS-ovima na PS2. Ovako, ostaje samo još jedno natprosečno ostvarenje (kojih zahvaljujući umešnim i iskusnim programerima, na naše zadovoljstvo, ima sve više i više) ■



koji sebe nazivaju Mountain Men; i to sve za proslavu Nove godine. (Eh, gde će im duša, ne daju vam mira ni da podelite paketiće sa: decom, ženom, bocom, ujinom.) Kao i u svakom od 12 scenarija od vas će biti traženo da strada što majne talaca (ponekad nijedan) tako da nemojte pomišljati da se ova igra završava za jedno popodne.

Grafika je, kao što ste već verovatno navikli kad je reč o PS2, možda i najsvećija tačka igre.

SONY (PSone)
PlayStation

PS2

XBOX

Nintendo

NS Games

SEVERNA TRIBINA
STADIONA VOJVODINE
Novi Sad

- PRODAJA (konzola, igri, dodatna oprema)
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA ČIPA

radno vreme:
10-20h

garancija
10 godina iskustva

tel: 021 58 058, 363 607; mob: 063 539 925

INTERNET

041 / 55 22 22

041 / 922 922

username: teleport
password: net

možete računati na nas:

- bez podešavanja
- bez "krade" vašeg vremena

besplatni e-mail

- tehnička podrška
- mrežno igranje

Teleport

www.teleportgroup.net

Platforme	Infogrames	Ostale platforme
Akcija-Platforma	Game Cube	ne
CD	X Box	ne
1		

ZAPPER

Verovatno je malo starijim igračima poznat pojam Frogger. U pitanju je klasična platformska igra, slobodno mogu reći začetnica svih ostalih sličnih igara. Cilj igre je bio da malu žabu uspešno prevedete kroz vrlo gust saobraćaj na drugu stranu obale. Ne znam tačno kada, ali na novijim platformama se pojavila igra Frogger: the Swampy's revenge. Moram priznati da je bila osvežena sa mnogo ideja, ali pre svega trećom dimenzijom. Donela je dosta inovacija, bolje izvođenje, jednom ređji: sve što se poželeli moglo. Tamo da kažete čao školi na neko vreme - dok ne obrnete igru. E, a šta Zapper predstavlja saznaće te uskoro.

Negde krajem 2000. godine Blitz Games je bio zamoljen od strane Hasbro Interactiva (matične kuće Froggera) da zajedno odrade nastavak Froggera. E, sada, kako se Blitz games otcopio od Hasbroa i prešao u Infogrames, bili su toliko slobodni da naprave klon Froggera, samo malo nasinkanog. Zbunjeni ste? Pa 'ajde da ovo razložimo prostro. Kada neka firma ukrade kôd originalne



igre, ona ima punu kontrolu nad igrom sa beskonačno mnogo mogućnosti da istu izmeni do te mere da se original i ne naslućje. Naravno, liscice se nisu puno trudile i pred nama je naslov Zapper koji je ČISTA KOPPIJA ranije viđenog Froggera. Kako ne podnosim lake plagijate. Ovaj opis bi trebalo da završim odmah i sad, ali ću ipak nastaviti kako ne bih izneveto vas.

-Pa, krenimo redom, 'očemo li? Zapper je mali cvrčak koji srećno živi u svom svetu. Do zabune dolazi kada mu drugi ZLI cvrčak otima sve što mu je mило i drago. tj brata po imenu Zipper. Dužnost Zappera kao stanjeg buraja je da povratu slobodu svog vojenog bate i nastave da žive srećno, i tako otprilike počinje igra. Cilj vam je da se kroz dvadesetak misija probijete do skrovišta vašeg neprijatelja i istog pobedite. Počinje prvi nivo, i vi shvatate da se sve okrenulo protiv vas. Tu je milijardu prepreka, i isto toliko protivnika. Na vama je da smislite lukav način da ih sve zaobidete a ne nastradate. Usput, potrebno je da skupljate jaja. Na 100 skupljenih



dobijate extra život, a na 50 vam se život popunjava iako je plagijat, Zapper zaista dosta pruža. Na primer, moram priznati da sam se prilično zadubio u igru kada sam prešao nekih pet-šest nivoa. Iako mislite da je ovo igra za decu, izazivam vas da probate da pređete 12 nivo. Neki nivoi se komplikuju do te mere da ih nije moguće tako lako preći. Ovo ima, naravno, i svoje dobre i svoje loše strane, ali vi sami prosudite.

Zapper na raspolaganju ima samo tri hit poena, što znači da na jednom nivou možete da maksimalno 3 puta pogrešite. Takođe, pre otpočinjanja nove igre, toplo bih preporučio da odigrate tutorial misiju gde će vam jako lepo biti opisane Zapperove mogućnosti duplog skoka i zapovanje neprijatelja. E, sada jedna veoma velika mana igre. Ponekada nećete razlikovati korisne od štetnih stvari na ekranu. Pomislite te da je dabar drvo na koje se može skočiti. Razlika je u tome što vas dabar pojede, a drvo ne. Ili, na primer, situacija sa pčelama: na ekranu sam jasno video dve nevaljale pčele. I iznenada ja skočim na sledeću kockicu i mene ubija treća koja se stvorila eto, baš tu, u tom trenutku. Kapirate?

Igra je prilično linearna. Prostag je gameplaya i doboro odrađenih scena i animacija likova. Da se pojavila ranije verovatno bi ostala u senci Froggera, ovako je primetismo i ocenismo. Sa moje strane ostaje još samo to da kažem da Frogger 3 neće uskoro, te će možda Zapper biti prava igra za vas ■

NOVOGODIŠNJI POPUST

3+1!!!

Na 3 kupljena CD-a,
jedan besplatan!

Popust važi za:

Igre za Sony 1 i 2

Sony 2 DVD

Sega Dreamcast

PC programe i igre

DVX i VCD filmove

DVD filmove

MP3 muziku

Maslove na rasprodaji!



PS2 DVD samo

600din!

Najnoviji DVD hitovi:



SVE NA JEDNOM MESTU!

Igre, programi i prateća
oprema za kompjuter
i konzole

CD KLUB

GL SOFT

Bulevar Kralja Aleksandra 107

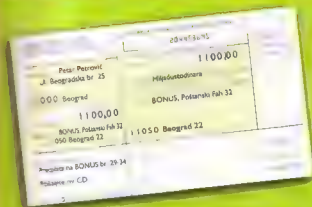
tel. 011/423-700

www.glssoft.co.yu

PRETPLATITE SE NA

ČASOPIS

bonus



Popunite poštansku uplatnicu. Unesite željeni broj
preplate i popunite je kao na datom primeru.
Izvršite uplatu na šalteru pošte. Bonus će poslati
da vam stigne na ključnu adresu, prečišćenu na vašu
bez daljih PRT troškova.

posetite

www.bonus.co.yu

550 - 3 broja+A1 poster Lare Croft

1100 - 6 brojeva+CD po izboru+A1 poster Lare Croft

2050 - 11 brojeva+2 CD po izboru+A1 poster Lare Croft

telefon redakcije 011/340 77 12, 340 77 36

zvuk	grafika	igrivost	cijena	ekipo
10	9	7	5	77%
1 Igrač • Memorijna karta • Vibracije • Analogni kontroler				

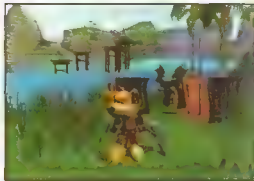
TY THE TASMANIAN TYGER

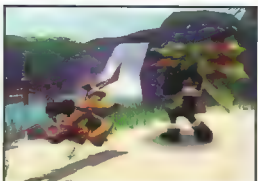
Pred nama je jedna veoma slatka platformica koja na vrlo živopisan način dočarava floru i faunu australijskog kontinenta. Iako je ona namenjena uglavnom deci, mora se priznati da su njeni tvorci uradili lep posao, pa bi Ty The Tasmanian Tyger mogao privući i one nešto starije.

Priča ove igre vrti se oko sakupljanja određenih talismana. Njih ima ukupno pet, a oni bi trebalo da vam pomognu da spasete prijatelje simpatičnog tigrića po imenu Ty, takođe tasmanijske tigrovice, iz nečega što se naziva Dreamtime, a gde ih je pre izvesnog vremena zarobio negativac po imenu Boss Cass. Da bi došao do ovih talismana, Ty će morati da skakuće, grize i koristi svoju kolekciju ubojitih bumeranga. Njegov prvi cilj će biti da sakupi što više jaja koja će zatim dati koali Juliusu (da, ceo repertoar australijske faune je tu) kako bi mu ovaj pomogao u potrazi za talismanima. U ovoj avanturi će Ty dobiti pomoć još nekih živuljki, kao što je na primer brbljiva ptičurina Maune koja će mu davati informacije i savete. A za sve to vreme će i Boss Cass tragati za talismanima. Ko pre devojci..

Kao što definitivno već iz ovog uvoda možete zaključiti, Ty The Tasmanian Tyger je tipična platforma, i po izvođenju ali i po pozadinskoj priči. Igra je, shodno tome, neverovatno jednostavna, ali joj upravo zbog toga nedostaje raznovrsnost. Uglavnom se sve vaše akcije svode na skakanje i šetkanje, a zagonetke najčešće imaju samo jedno rešenje do kojeg ćete veoma lako doći ako samo konstatujete vaše vijuge. Nivoi prosto vrve od najrazličitijih stvorenja, uglavnom, kao što smo već imali prilike da pomenemo, pripadnika životinjskog sveta Australije. Pored glavnih likova, tu ćete moći da sretnete i antropomorfne vombate, kljunare ili žabe.

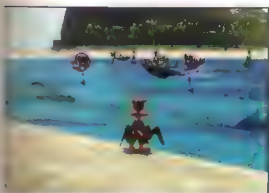
Iako sve ovo nikako nije novo i uglavnom je već viđeno, barem su se programeri potrudili da sve urade kako treba. Oni su zaista dali sve od sebe, što ćete videti već u prvoj animiranoj sekvenci, a grafika u samoj igri zaista odgovara svim savremenim standardima. Iako je dosta toga pojednostavljeno, sve to izgleda zaista sjajno, šareno i slatko. Nivoi su ogromni i otvoreni, sa gomilama raskršća i skrivenih stazica. Sve u svemu, programeri su uspeali da u potpunosti iskoriste sve prednosti 3D okruženja. Sve je urađeno izuzetno detaljno - zemlja je prepuna trave i raznih biljčica, okeani vrve od koralja, riba i kornjača, a u džunglama možete videti obilje šarenih pečurki i pužavica... Zbog svega toga sve izgleda istovremeno i slatko, ali i realistično i omogućava vam da se bolje uživate u atmosferu. Tome doprinosi i zaista sjajno urađeni zvuk sa gomilom pozadinskih efekata, krikova i pištanja, a muzika koja zvuči potpuno aboridžinski samo podiže sve to na još viši nivo. Jedina stvar koja kvari ovaj ugođaj jeste lik glavnog zlotvora - Boss Cass - koji jed-





Verzije

Ty The Tasmanian Tiger se pojavio istovremeno na PS2, na GameCubeu i na Xboxu. Iako nema baš mnogo razlika između ovih verzija, neke stvari se ipak mogu primetiti, kao na primer činjenica da u varijanti koju smo upravo opisali ponekad podrhtavaju teksture, što se ne može videti na drugim platformama, a i boje su malo manje žive. Ipak, koju god od ovih konzola da posedujete, sigurno ćete biti zadovoljni ovom igrom iako ćete žaliti što ne traje bar malo duže.



nostavno kao da nije dorastao svojoj ulozi. Tačnije, glavni zlikovac u igri Ty The Tasmanian Tiger jednostavno nije dovoljno zao. Na neki način on više donosi neke komične momente, međutim, jednostavno nije dovoljno zabavan da bi to bilo opravdanje. Za razliku od njega, velike probleme će vam praviti tri bossa na koje ćete tokom igre naići. Kao što je to uobičajeno u igrama ovog tipa, svaki od njih ima neku svoju caku koju treba skapirati da biste ga pobedili. Međutim, pogotovo ako imamo u vidu da je ovo igra koja je namenjena prvenstveno mlađoj publi-

ci, te caka su ovde veoma opskurne i igra vam neće dati ni najmanji nagoveštaj o njima. Nažalost, ova preslatka igrica vam neće pružiti baš dugotrajnu zabavu. Ona ima samo sedamnaest nivoa i oni su uglavnom prilično jednostavni i brzo se prelaze. Ukoliko odlučite da samo prođete kroz igru, trebaće vam svega desetak sati da je završite, a ni odrađivanje nekih sporednih questova je neće baš mnogo produžiti. Velika šteta za ovako dobru igru!

WWW.BONUS.CO.YU

<http://www.bonus.co.yu/forum/>

POSETITE BONUS NA INTERNETU

bonus

NAJ VEĆI CASOPIS O IGRAMA ZA KONSOLE

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale igrama!

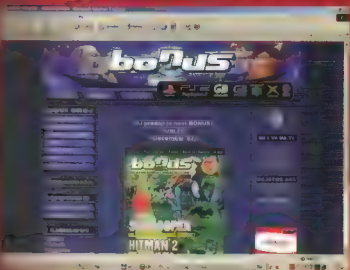
Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija tema ovog meseca je RPG

Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najava većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, preplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na tražike.

U skorijoj budućnosti planiramo **DIREKTNO** učestvovanje svih članova časopisa na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: Internet adresu bonus_sunet.yu ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22



Developer Žanr Ostala media	Konam RPG DVD 1	Ostale platforme	
		Game Cube	0.0
		X-Box	0.0

1-4 igraca • Memorijalska karta • Vibracija • Analogna kontrola

Mihailo Tesic

SUIKODEN 3

Ako ste pravi ljubitelji RPG-ova i ako posedujete PlayStation, nije trebalo da propustite Suikoden serijal. Ako ste nekim čudom uspeli to da izvedete, ostali ste siromašniji duhom, nesrećniji, uskraćeniji za jednu životnu radost nego što smo mi koji smo igrali Suikoden I i II.

Ozbiljno, zar vam nije bilo neobično da TATE iz Japana po imenu Konami nemaju nijedan pravi RPG serijal preveden na engleski i serviran zapadnoj publici? Pa naravno da postoji jedan: zove se Suikoden, i po skromnom mišljenju pot-



pisnika ovih redova, radi se o najboljem RPG serijalu koji nije proizišao iz Squareovih magičnih laguma. Suikoden I i II su imali sve što bi jedan klasičan konzolarni RPG trebalo da ima, plus još dosta toga što je bilo originalno, i sve je bilo vrhunskog kvaliteta: ogromna priča koja vas vodi kroz avanture, epske bitke i sukobe protiv zla; fin sistem napretka likova; opaku borbu, i to u tri vida. normalan (družina - do šest likova - protiv monstuma/zlotvora), duel (jedan lik protiv zlotvora, odabirate jedan od mogućih poteza, protivnik odabira jedan, pa se



gleda čiji je jači po principu zimkanja... zima valjda šta je zimkanje, niste valjda od... isključivo ispred ekrana i monitora. Sega (Klasični moji?) i masovne bitke (da, da, sukobi armija i gomila jedinica koje su predvodili likovi iz valja družine a la Dynasty Tactics); a tokom igre ste mogli da sakupite čak 108 likova, od kojih ste većinu mogli da vodite kao članove družine. I da ne pominjemo gomile predmeta, tajnih osobina, kombo napada koje izvodi više likova istovremeno, mini-igru sa skupljanjem recepata kuvanjem i ostale tajne od kojih mi je definitivno najomiljenija bila ona u kojoj možete da dođete dva lika za svoju družinu samo ako stignete u određenog mesta u priči za manje od 12 sati, što bi značilo da uvek trčite, uopšte ne čitate tekst i da bežite iz većine bitaka iz kojih možete da bežite! A bio je i onaj baja koga dobijete kao igrivog lika samo ako budete brži trkač od njega, što postajete ako dovoljno puta pobegnete iz bitke... Ovo su samo dva dragulja ogromne riznice tajni Suikodena II i za njih zasamo upućeni. Pa vi vidite kakve su to igre bile i šta su sve nudile u tih četrdesetak (do sto) sati koliko ste mogli svaku da igrate!

U tomsvetlu bi trebalo posmatrati Suikoden II, jer on ima sve kvalitete koji su karakteristični prethodnike: događa se u istom svetu, postoji 108 likova... Kapiirate, to je nova inspiracija. U ovom tekstu bi u stvari trebalo da govorimo koje su promene i (nadamo se) poboljšanja u odnosu na prethodnike.

Prvo, očigledno poboljšanje je prelazak u 3D. Nemojte shvatiti pogrešno, nisam od onih koji smatraju da je 3D sam po sebi bolji od 2D-a, ali Suikoden u 3D izgleda fenomenalno. Od fantastične uvodne animacije ravne visokobudžetnom anime crtaču, preko sjajno dizajniranih lokacija i dungeona pa do neverovatno lepih modela likova (i nekih malo blešavih, ali treba dizajnirati 108 baš kul likova) koji su sad animirani sve do izraza na licu, grafika u Suikodenu služi na čast PS Dvojci. Ni zvuk nimalo ne zaostaje - kada bi se sve teme ove igre smestile na jedan soundtrack, pitanje je koliko bi disko zauzeo. I da znate i da se ponavljaju (nije moguće da prođe bez ponavljanja, mada za to postoje drugi razlozi koji je dobar koliko i loši) - da ne dosade. Najjača strana Suikodena 3 je zaplet, kao i način na koji je prikazan... Nećemo



Legenda o Granici Vode

...mogo više japanskih igara nego što ste
...mo svesni. I Suikoden serijal je u
...ispisan jednomdrevnom kineskom
...Radi se o celom ciklusu narodnih
...pod nazivom Suikoden (Granica
...108 hajduka iz XII veka nove era,
...je nbro borbi protiv zlog uzurpatora
...jevo jedne ilustracije japanskog majstora
...XIX veka po imenu Utagava Kunijoshi,
...postavlja jednog od heroja originalnog
...ma. Tekst glasi: "u bitci kod Kotosua,
...da zarobi protivničkog generala te se
...ed travu u potrazi za korenom"



...izopraviti, ali poznavaocima Suikodena
...vode dosta to da je smešten u istom svetu,
...mstenozna nacija Harmonia i ovaj put
...u, iako se igra događa na do sada
...sini tenoriji (Zemlje trave i Vexana, koji
...dona raturu), a bogami biće i pominjanje
...sada z ranih igara. Konamijev novitet za
...u je Trinity Sight sistem, što u suštini znači
...veo deo Suikodena 3 igrati iz tri različite
...tu je Hugo iz Zemlje trave, Chris -



Vexanski vitez i Gedo iz Harmonie.
Ova tri lika doživljavaju mnoge iste
događaje, ali ti događaji poprimaju
dublja i li savim nova značenja kada ih
pogledate iz različitih uglova (tj. uglova
sva tri lika). U tome je lepota Suikodena
3 priče - pored toga što su događaji
prikazani u njoj neverovatno zanimljivi,
puni prokreta i iznenađenja, političke
intrige, prevare, epskih sukoba i čega
sve ne. Bravo, majstori, pokazali ste
svima šta znači dobar zaplet, pa još
stručno izveden! Jedini mali problem je
repetitivnost, jer ćete prolaziti kroz
neke lokacije i dungeone po tri puta,
što malo smara, jer skoro svi dungeoni imaju li-
nearnu putanju (iako su dizajnirani tako da se to
na prvi pogled ne vidi). Sistem borbe je ostao
sličan, ali je izmenjen u sve tri varijante. U stan-
dardnom fajtu opet vodite do šest likova koji
prelaze nivoe i tako dobijaju opciju da poboljšaju
skillove i steknu nove magije, kao i veći broj
magija koje mogu da bace (magije se dobijaju
tako što lik opremite Runom, a svaka Runa
omogućava neku vrstu magije - naravno, posto-
je i kombinacije runa i kombo napadi likova).
Ono što je promenjeno je da sada i postoji pros-



tor tj. kretanje u fajtu, kao i da su sada vaši likovi
podeljeni u tri grupe od po dva lika, tako da efek-
tivno zadajete tri komande po potezu tj. koman-
dujete samo jednim likom iz svakog od tri para
dok onaj drugi izvršava akciju prema svom Al
šablonu. To baš i nije najsrećnije rešenje, jer AI i
nije neki, pa će se likovi kojima niste zadali
komandu najčešće ili braniti ili pritrčati protivniku
ne bi li ga udarili, što ih čini sjajnom metom za
"friendly fire", ako ste recimo naredili bacanje
neke magije koja kači malo veći prostor. No,
kada se uhodate i naviknete na ovaj čudnovat
sistem (a trebate vam vremena) fajt postaje
pravo zadovoljstvo. I dueli su promenjeni (nabol-
je) jer sada postoji i duel bar, koji se puni uspešno
izvedenim napadima i dodatno pojačava napade
onome kome je veći (šta se smeje, stvarno je
tako)! Nažalost, nešto je moralo da istupi - a to
su strateške bitke, koje se sada više ne vode
između nekoliko jedinica, već između malo većih
grupica likova, i čak su i predvidljivije nego što je
to bilo u prva dva dela (i ranije se videlo da ne
možete da izgubite i da su programeri sve bitke
predodredili da bi pnu tekla kako je zamišljeno,
ali je bar bilo mnogo dinamičnije i zabavnije)
Ako vas ponese priča i ako se zaživite s likovima
i njihovom sudbinom (što vam neće biti teško)
možete da prošetate kroz Suikodena za dvadesetak
i nešto sati. No, ako vas ne ponese želja da
sakupite svih 108 Zvezda Sudbine, da izgradite
svoj zamak do kraja (videćete već šta sam time
hteo da kažem, a igrači prethodnih Suikodena će
znati) da otkriete tajne dungeone i sva ostala
čuda i tako izgubite celih stotinjak sati života -
onda možda i niste pravi RPG sladokusac ■

RUGRATS

Odmah na početku - jedno malo upozorenje. Ne očekujte previše od ove igre. Ona je zamišljena isključivo kao kratkotrajna razbibriga koja bi trebalo da vas opusti i da vam omogući da na neko vreme "pusite mozak na otavu". I u tome je sjajna, zaista sjajna. Eksperimentalno mesto, neka vrsta velike igračke, The Play Palace 3000 je pre izvesnog vremena napušteno, tačnije odrasli su prestali da se brinu o njemu. U pitanju je, u stvari, ogromna lokacija sa gomilom virtuelnih svetova. Članovi grupe koja je u stvari glavni junak ove igre, Tommy, Chuckie, Kimi i bizanaci Phil i Lil bi je verovatno potpuno izignorsali da se nije desilo nešto sasvim nepredviđeno. Naime, zla Angelika je "kidnapovala" njihove omiljene igračke i zaključala se na vrhu najviše kule u zamku Play Palace 3000. Sledi ucena (otuda uostalom i podnaslov igre - Royal Ransom), to jest ona traži od dece da postanu njeni robovi da bi im ona zauzvrat vratila igračke. Rugrats (kako se inače naziva ova grupica dece) odlučuju da je ne poslušaju i da umesto toga same krenu u zamak i oslobode svoje mezinice.

Zamak Play Palace 3000 je sačinjen od osam različitih virtuelnih svetova a svaki od njih je opet podeljen na po nekoliko podsekcija. Tu je i deveti nivo (da ne kažem krug pakla) po imenu Stormin' the Castle na kojem se nalazi njihov cilj - strašna Angelika. Da li će dečurlija uspeti da prođe kroz sve ove svetove i da pronađe svoje igračke? Pa, odgovor je jednostavan. Ukoliko se svojski potrudite, sigurno hoće. U svakom svetu ćete morati da sakupljate nešto, a pored nekih unapred zadatih stvarčica, usput ćete moći i da prikupljate neku vrstu novca po imenu Reptar Funny Money. Ove, kako im i samo ime kaže, veoma zabavne novčiće ćete kasnije u zamku moći da menjate za mogućnost igranja neke od mini-igara. Na primer, u mesečevom svetu (Moon World) ćete morati da sakupite pedeset parčica meseca koji su razbacani na sve strane (neki su čak i dobro sakriveni, pa ćete se malo i pomučiti), a u onom trenutku kada sakupite dovoljno veselih novčića, možete "kupiti" sebi mogućnost igranja posebne mini-igre u kojoj ćete se u split-screen trkati u nekim veoma neobičnim "mesečastim" vozilima. Na snežnom nivou možete igrati možda jednu od

najzabavnijih ovakvih igrica - grudvanje u dva igrača. u suštini, poenta je u tome da igru igrate solo, ali da, kada sakupite dovoljno novca, možete igrati neku od igara u multiplayeru.

Kontrole su veoma jednostavne i intuitivne te vam neće biti potrebno mnogo vremena da uđete u štos, posebno ako ste igrali neku od ranijih Rugrats igara. Grafika u potpunosti služi svrsi i više bi se moglo reći da je zabavna nego da je nešto posebno kvalitetna. Počevši od preslatke uvodne sekvence, preko simpatičnih okruglastih likova pa do blesavih vozila, sve je urađeno prilično loše, ali je beskraino slatko i zabavno. Isto bi se moglo reći i za zvuk. Tu su povremeni detinjasti komentari i povici koji doprinose potpuno klinačkoj atmosferi kao i muzika koja je toliko blesava da se to ne može



opisati.

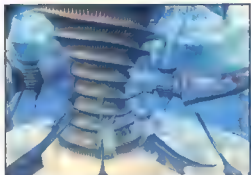
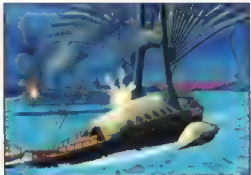
Iako se od davnih sedamdesetih kada su Rugrats prikazivali na televiziji (ovo niste znate zar ne?) pojavilo milion igara sa ovim slatkim klicima, bez dvoumljenja možemo reći da ova najbolja od sada. Izazov baš i nije nevelik, grafika je na veoma niskom nivou, ali igra je veoma zabavna, puna humora i prizvuka detinjstva što je sasvim dovoljno da probudi nostalgiju u srcima mnogih igrača. ■



Nové igre	Midway	Ostale platforme
Začar Začar Začar Začar Začar	3D platforma CD 1	Game Cube X-Box
1-4 igrača • Memonijska karta • Vibracija • Analogná kontrola		

HAVEN - CALL OF THE KING

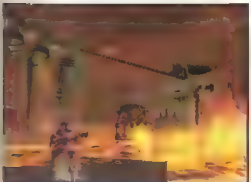
Prvá stvar koju ćete primetiti kod igre Haven - Call of the King jeste činjenica da je jako teško odrediti kom žanru ona pripada. U suštini, pod istim naslovom se krije mnogo različitih žanrova, od akcije i trku, akciju, ali i dosta fantastičkih elemenata koji na neki način čine okvir svemu ostalom. U ovom slučaju, da budemo potpuno precizni, pitanje je platforma u koju je ovaj igrač određeni broj mini-igara ubacio. Igra je u suštini tipična borba dobra protiv zla, prepuna kliseja i otrcanih niti. Glavni junak Haven ima imena jer ga proganjaju snovi o "Golden Age", tačnije o zvonu koje se oglašava samo u trenucima preke potrebe, a ovoga puta mora biti pokrenuto kako bi se oslobodili robovi (vaš vlastiti narod) zlog vanzemaljskog lorda. Igra koji ih je pokono kada je njihov moćni vođa pošao na neko krstarenje po galaksiji. Da ne budemo još gore, Vetch je sve svoje sposobnosti inficirao smrtonosnim virusom kako bi se potpuno zavisio od njega i povremenih napada protivotrova koje od njega dobijaju, tako da svaki pokušaj pobune za sve njih znači gotovo smrt. I to je to od priče. Vi morate voditi avanturu kako biste pobili sve zločince i vratili svim pozitivcima. Cilj je, naravno, da se vrati do zlatnog zvona i zavonite kako bi se kralj vratio i vratio se da pomogne svom narodu. Iako je sve ovo veoma plitko i siromašno, ipak je dovoljno da pruži podlogu za zanimljivost i održi sve kao celinu. Igra je, inače, veoma na nivou i, kao i u većini sličnih platformnih ostvarenja, morate preći svaki od njih i nastaviti otvoriti sebi put do sledećeg. Haven je neka vrsta patuljaka sa insektolikim okolinom, crvenim drevovima čije je najbujnije mesto jo. Kao što možete i pretpostaviti, ovo je veoma naprednija, a ni najmoćnija alatka. Igra će vam biti dobro da se nasebiste i vidite kako biste uspešli da povredite svoje neprijatelje, a oni će zauzvrat opaliti po vama svojim snagama. Ovo može biti veoma zanimljivo, ali ćete na momente moći da vidite u posed neke vrste laserske puške koja vam omogućuje olakšati situaciju; ali vodite



računa - ona se troši brže nego što možete i zamisliti. U suštini, ukoliko pokušate da se suprotstavite neprijateljima uglavnom ćete poginuti pre nego što uopšte dodete u poziciju da upotrebite svoj ubojiti jo-jo. Srećom, imate neograničeni broj života, pa ovo nije razlog za odustajanje. Ili možda jeste... Zbog svega ovoga ćete definitivno većinu vremena provesti skakućući okolo, tražeći zaklon i pokušavajući da izbegnete neprijatelje po svaku cenu. A onda se postavlja pitanje smisla postojanja protivnika...

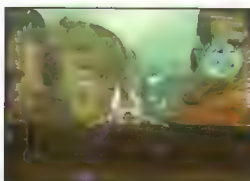
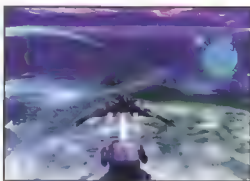
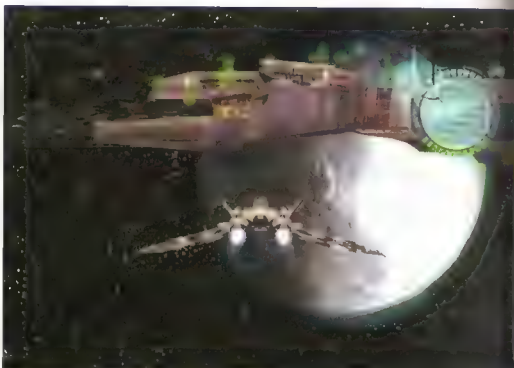
Sami nivoi uglavnom imaju zamršenu lavi-ritičnu strukturu i vaše misije će se sastojati od pronalaženja pravog puta ili načina da pređete neke prepreke. Na primer, na jednom nivou ćete morati da otvorite neki lonac. To ćete moći da učinite samo ukoliko nadete neku vrstu mušice koja je sakrivena na istom nivou. Kada je nadete (inače, krije se u drugom loncu), moraćete da je pomoću svog energetskog štita doterate do specijalnog lonca. Većina zadataka koje morate izvršiti su upravo ovakvi, što često ume biti izuzetno dosadno, čak i frustrirajuće. Glavni problem je u stvar u tome što u većini ovakvih slučajeva nećete imati pojma o tome šta zapravo treba uraditi i provešćete više vremena nego što biste želeli u pokušajima da pronađete adekvatno rešenje, a zatim i način njegovog sprovođenja u delo. S vremena na vreme će biti uključene i deonice u kojima ćete morati mnogo da pucate ili da se trkate sa protivnicima, što unosi malo raznovrsnosti bez koje bismo ovu igru bez dvoumljenja mogli nazvati samo još jednom dosadnom platformom. U jednom od takvih segmanata će, na primer, Haven imati jatpaci i letob oko, pucajući iz vodenog topa, a u nekim drugim ćete morati da se trkate u čamcima ili kolima. Uglavnom će se ovakve stvari dešavati u trenucima kada imate ograničeno vreme da stignete do neke lokacije i obavite određeni zadatak. Iako su sve ove stvari veoma zabavne, ima ih vrlo malo i uglavnom ćete ih prelaziti suviše brzo, tako da je klasična platforma i dalje prevladavajući žanr u Havenu. Ono što najviše kvari igrovost jeste potpuna linearnost. Vi se doduše možete vraćati na

prethodno predene nivoe, ali, za razliku od mnogih sličnih ostvarenja, ovde zaista nema razloga za to jer ćete teško naći nešto novo. Likovi su potpuno bleđi i nema ničega što bi vam moglo omogućiti da se uživate u uloge, a tome nikako ne doprinosi ni njihova očajna glasovna gluma. Kontrole su u potpunosti preuzete iz ostvarenja kao što su Jack and Dexter ili Ratchet and Clank, kao i kontrola kamere i neke druge stvari. Iako je grafika veoma slatka i verovatno privlačna deci, a tu se nalaze i neke kreacije poznatog ilustratora Rodneya Matthews, mora se priznati da je kompletan izgled igre daleko ispod svih današnjih standarda i da ne može ni da pmiširne konkurenciji. Neki likovi su naprosto sjajni, dok, s druge strane, drugi pokazuju neverovatnu nedostatak mašte ali i osećaja za detalje kod svojih tvorca. Slično je i sa nivoima. Oni su uglavnom veoma veliki, ponekad i zaista lepo urađeni, naročito oni koji se odigravaju pod vodom, ali im često nedostaju detalji, a teksture su ponekad iznenađujuće neprecizne. Srećom, muzika pomalo vadi stvar jer se orkestarske epske melodije prilično dobro uklapaju u celu priču i doprinose atmosferi i uzbuđenosti igre. Možda bismo i mogli prihvatiti da ovo nije toliko loša igra i da na momente može prilično zabaviti, da nas njeni tvorci nisu toliko dugo ubeđivali da će Haven - Call of the King biti nešto potpuno revolucionarno, sa gomilom nikad viđenih stvari i spektakularnim tehničkim osobinama. Nijedno od ovih obećanja nije ispunjeno i igra je definitivno samo još jedna platforma koja doduše može poslužiti kao zgodan način da ubijete svoje slobodno vreme, ali ništa više od toga. A o nekoj revoluciji da ni ne govornimo...

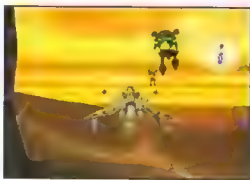


DEFENDER

Za sve vas koji ste voleli Star Fighter, Wing Commander i ko zna šta još, stigla jedna sjajna igra. Po mnogima Defender je jedno od najboljih ostvarenja ove sezone kada je u pitanju žanr futurističkih arkadnih simulacija letenja, što i nije bilo teško postići s obzirom na tužnu činjenicu da je ovaj sjajni žanr skoro potpuno zapostavljen. No, nadajmo se da će izdavači shvatiti da i u ovome ima potencijala i da će nas češće obradovati jednim ovakvim naslovom. Da se vratimo na Defender. Malo stariji i iskusniji igrači će se verovatno setiti istoimenog klasika u izdanju Midwaya koji je nekada davno bio veliki hit. Bila je to 2d side-scrolling igra u kojoj je igrač za zadatak imao da Zemlju odbrani od velike invazije vanzemaljaca. Rimejk - ovog megahita ugledao je svetlost dana i sada dolazi da poseti PS2 konzole. Naravno, kompletna igra je prilagođena današnjim standardima, ali se na sreću svih mlađih generacija od prvobitne teme nije mnogo otišlo. Igra je veoma bogata misijama kojih ima puno, i koje će vas voditi na sve delove galaksije. Prisutna je velika raznolikost okruženja



u kojima će se misije odvijati, što je veoma dobro. Svaka misija počinje sa svojevrsnim briefingom koji će vam ukazati na deo galaksije koji je napadnut. Naravno, vi ćete biti taj koji će nepokolebljivo stati u odbranu ljudskog roda kad god to majka Zemlja zatraži. Ono što je izuzetno zanimljivo, vezano za pomenute misije, jeste to da je u njima vaša uloga potpuno poistovećena sa imenom igre. To u prevodu znači da ofanzivnih misija skoro i da nema i da se cela igra svodi na defanzivu (čitaj odbranu) svega i svačega od neprijateljske najezde. Tako ćete biti pratnja konvojima, čuvati matične brodove, razna skladišta, postrojenja. Takođe, biće potrebno i da se pre aliena domognete humanoida i da ih spasite tako što ćete ih odvesti do drop zone. Koliko je to zanimljivo uverite se sami, lično, rekao bih da takvi tipovi misija ne spadaju baš u moje favorite, ali šta da se radi. Igra poseduje i dva dobra multiplayer moda koji podržavaju igranje dva igrača na istoj konzoli putem split screena, odnosno slike koja se podeli na dva nezavisna dela. U multiplayeru moguće je kooperativno, odnosno prijateljsko igranje i kravi deatmatch. Split screen radi odlično i svi koji vole



grafika

Vizuelno igra sasvim zadovoljava prirodnost potrošača. Nivoi su veliki i kvalitetni, velikim brojem objekata i prilično bogatom teksturom. Modeli su takođe dobri. Odlikuje ih mnoštvo poligona i kvalitetom izrade. Efekti poput prelamanja svetlosti, ili od eksplozija upotpunjuju utisak jednog od ukomponovanog ostvarenja. Posebno izdvojio vodu, čija refleksija u određenim situacijama ostavlja bez daha. Što se zvuka tiče, on je prilično kvalitetan. Tvorcima su se trudili da što više isprate tradiciju i tesnije povežu ovu igru sa starim klasikom. Išlo se čak toliko daleko da je i vađina i nalnih zvukova dobili svoj rimejk kroz igru. Zvučnih efekata ima mnogo - celu igru prate eksplozije, pucnji lasera i mnogo još. Nažalost, niko se verovatno nije setio malo pažnje posvetiti pravljenju kvalitetne muzike koja bi pratila dešavanja na ekranu, ali šta je, tu je.



da se sa još nekim igraju na istoj konzoli Defender, imaće puno dodatne zabave. ■

SEGA	Detale platforme
Sport	Game Cube
CD	da
1	X-Box
	da

1-4 Igrača • Memorijalna karta • Vibracije • Analogni kontroleri

NHL 2K3

Posle EA-ovog standardnog NHL senjala, kojeg ste imali prilike da čitate u prethodnom broju, stiže nam još jedan hokej, ali ovaj puta u izdanju SEGA, koji je i samim tim deo popularnog 2K senjala. Stekao sam utisak da se kompanija SEGA, koja se potpuno posvetila na softverski deo posla takmiči sa EA-om iz EA sportsa ko će napraviti bolju simulaciju, pa prosto potapaju tržište hokejskih proizvoda. Naslovi poput NHL-a, NFL-a, Madden-a i sličnih, zaslužuju sve pohvale, ali im nemaju dobru prodaju kod nas, zato što igrači sa tom tematikom ne predstavljaju ni veliku popularnost i interesovanja kao npr. košarka itd., ali kad su već tu...

Šta nam u stvar donosi novi NHL? Pruža vam mogućnost da jednog od 30 timova iz američke profesionalne hokejaške lige sprovedete kroz jedan od modova i osvojite titulu. Da li će to biti EXHIBITION, SEASON, PLAYOFF, FRANCHISE, TOURNAMENT zavisi isključivo od vas. Za početnike savetujem turnir, jer je to način da se možete kontrolama i štosovima igre, sem toga, imate bitnog rezultatskog značaja. U Playoffu možete se takmičiti sa jednim od timova iz istočne ili zapadne konferencije, s tim što se takmičenje vrši po kup sistemu.

Glavna stvar za svakog igrača predstavljaće igranje utakmica koje može potrajati i mesecima (ne u stvarnom vremenu, naravno) i pred svaki meč možete pogledati datum i termin odigravanja utakmica. Svaki tim ima svoje karakteristike koje su određene ocenama tima (napad, odbrana, brзина). Ocene se kreću od 1 do 30. Prvo sam odabrao Minnesota, koja je imala napad 30, odbranu 30, snagu 30 i tako sam se lagano kvalifikovao u Playoffom da je to bilo STRAŠNO.



Zatim sam uzeo sezonu, pobeđivao sam, pobeđivao... dok nije došao prokleti St. Louis, koji me je žestoko isprangirao sa 6:1, pa sam onda batalio. Pred svaki meč ide scenografija u NBA stilu, gase se svetla, kreće najavlivanje igrača od strane oficijalnog spikera i zatim počinje meč. Za razliku od prošlog dela, grafika je znatno unapređena, modeli igrača su vrlo dobro izvedeni. Na svaki vaš potez reagovali su klupa i trener. Publika je vešto animirana, više ne izgleda onako zgaženo, već su nekako "punački". Atmosfera i zvuk su na visokom



Razlike

Glavna razlika između ovog i EA-ovog NHL-a je mogućnost igranja sa reprezentacijama (ovo vrlo cenim). Na raspolaganju će vam biti: SAD, Ukrajina, Švajcarska, Švedska, Slovačka, Rusija, Litvanija, Nemačka, Francuska, Finska, Češka, Kanada, Belorusija, i Austrija, a takođe se možete oprobati i sa reprezentacijom sveta. Kanada, SAD i Rusija se drastično razlikuju po kvalitetu od drugih reprezentacija, što je i normalno, i sa njima se mnogo lakše može osvojiti kup.



nivou, svaki vaš potez odrazile se direktno na publiku - ili će vas bodriti ili će da vas pljuje i psuje. Svaki vaš udarac štapom o pak proizvođače vrlo realne efekte, kao i skripanje ključa dok se budete klizali po ledu. Kontrole su vrlo povoljne i daju pravi užitak igranju. Svako dugme ima svoju funkciju, a kombinacijom više njih moguće je izvesti specijalne poteze, kao bacanje paka u prazan prostor ili šut iz okreta. Ostaje nam da zaključimo da smo dobili jedan solidan naslov koji nijedan ljubitelj žanra ne bi trebalo da propusti jer pruža mnogo toga što će vas zaoquirati na duže vreme.



THE GAMES

Sony PlayStation



NAJNOVIJE IGRE



NAJNOVIJE IGRE

- World Rally Championship
- Disney's Treasure Planet
- Klonoa Beach Volleyball
- Nascar Thunder 2003
- Sports Superbike 2
- NFL Madden 2003
- London Racer 2
- Big Bass Fishing
- Digimon 3
- Shrek

NOVE IGRE

- Stuart Little 2
- Lilo & Stitch
- Planet of the Apes
- Delta Force
- Petar Pan
- Largo Winch
- Digimon Rumble Arena
- Dexter's Laboratory
- Rayman Rush
- Kinkou

NAJBOLJE IGRE SVIH VREMENA

- Medal of Honor Underground
- ISS 2
- Colin McRae Rally 2
- Syphon Filter 3
- Tekken 3
- Driver 2
- Crash Bandicoot 3
- Gran Turismo 2
- Metal Gear Solid
- Crash Team Racing

NAJBOLJE AVANTURE

- Silent Hill
- Tomb Raider 5
- Parasite Eve 2
- Dracula 2
- Fear Effect 2
- Alone in the Dark
- The Mummy
- Dino Crisis 2
- Mission Impossible
- X-Files

NAJBOLJE SPORTSKE

- Winning Eleven 2002
- Formula One 2001
- Knockout Kings 2001
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Fifa 2002
- NFL Game Day 2001
- NBA Live 2002
- Sydney 2000
- Cool Boarders 2001
- Beach Volleyball

NAJBOLJE PLATFORME

- Harry Potter
- Spyro 3
- Tarzan
- Emperor's New Groove
- Scooby Doo
- Pac Man World
- Buzz Lightyear
- Aladdin
- Ape Escape
- Bugs Bunny & Taz

FILMSKI & DEČJI HITOVI

- Spiderman 2
- Lion King
- Hugo 1-4
- Asterix
- Batman
- 102 Dalmatians
- 007 James Bond
- Tomb Raider 1-5
- Little Mermaid 2
- Mummy

SPORTSKE

- Need For Speed 5
- ISS World Cup 2002
- NBA Shoot Out 2002
- NHL 2001
- Ultimate Fighters
- LMA 2001
- Virtual Kasparov
- V Rally 2
- Supercross 2001
- Tea 3

Garancija kvaliteta Posebna
Veliki izbor naslova Poruka

Vršimo isporuku na kućnu adresu za 3 i više diskova
Na 6 kupljenih diskova dobija se 1 besplatno

THE GAMES 064/117-53-341 063/8823-333
Igre možete naručiti telefonom ili preko interneta
www.thegames.co.yu

PS2
PlayStation 2

THE GAMES



Sony PlayStation 2

NAJNOVIJE IGRE



NOVE IGRE I

- Premier Manager 2003
- ML 2K3
- MASCAR 2003
- Mortal Kombat 5
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- NBA Live 2003
- NEIL 2003
- Scorpion
- One Thing
- Rally 3

NOVE IGRE II

- Blade 2
- Contra: Shattered Soldier
- Conflict: Desert Storm
- Tribes Aerial Assault
- Dynasty Tactics
- Silent Hill 2
- Time Splitters 2
- The Scorpion King
- Superman
- Terminator

NOVE IGRE III

- Summoner 2
- Mark of Kri
- NBA Shootout 2003
- Simpson's Skateboarding
- Silent Scope 3
- Blood Omen 2
- Donald Duck Phantomias
- Disney's Treasure Planet
- Fisherman's Bass Club
- Marvel Vs Capcom

NOVE IGRE IV

- Prisoner of War
- U.S. Navy Seals
- Turok Evolution
- Winning Eleven 6
- Kelly Slater's Pro Surfer
- GTA 3
- NBA Starting Five
- X-Man
- Rayman Arena
- This Is Football 2003

NOVE IGRE V

- Large Winch
- Robotech Battle Cry
- WWF Smack Down 4
- Armored Core 3
- Grandia Xtreme
- Samurai 3000
- Gun Grave
- Sub Rebellion
- Reman 355
- Knight Rider

NOVE IGRE VI

- Medal Of Honor Front Line
- Spiderman
- Tekken 4
- SSX Tricky
- Grand Turismo 3
- Grimusha
- Tarzan
- Scooby Doo
- WRC
- State Of Emergency

NOVE IGRE VII

- Crash Bandicoot
- Devil May Cry
- Age Of Empires 2
- Supertrucks
- Sega Tannin
- Way Of The Samurai
- Half-Life
- No One Lives Forever
- Moto GP 2
- Snes Room

NOVE IGRE VIII

- Sega Soccer Slam
- Frank Herbert-Dune
- Fifa 2002 World Cup
- Men In Black 2
- ISS 2
- Quake III
- Pac Man World 2
- LMA Manager 2002
- Unreal Tournament
- Toca Race Driver

bolni uslovi za veleprodaju ite besplatan katalog

Za unutrašnjost diskove šaljem PTT-om
Na 9 kupljenih diskova dobija se 2 besplatno

THE GAMES 064/117-53-34 I 063/8823-333
gore možete naručiti telefonom ili preko interneta
www.thegames.co.yu

aparati, igre, pratеća oprema...
stigao je Mesija - ђip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

Bak

011/477-132

063/239-352

RVI JUGOSLOVENSKI MAGAZIN ZA PC IERE

The GaMe®

XIII

Isključivi intervju sa
autorima igre?

POSTAL 2

Pratећа igra

The Lord of the Rings: The Two Towers

MEGA POSTER

TRON 2.0

GaMe® Broj 48

CENA: 180 dinara

POSREDOVANJE

100 % PC • od sada na 116 strana + mega poster

Exclusive:

XIII - od kandskog razvojnog tima koji je napravio Splinter Cell • Postal 2

Najbolje igre 2002.

Najave:

Everquest 2

Reviews:

NBA Live 2003

MoH - Spearhead

James Bond - Nightfire

Od sada možete

naručiti i CD izdanje

časopisa The Gamer Plus

**Broj 48 na kioscima
28. XII 2002.**

Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima



The GaMe®

izdavač Sony	SCEA
vrsta medija Količina	Arkaдна vožnja CD 1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

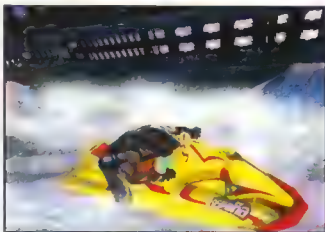
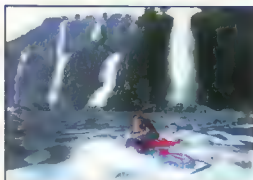
1 igrati • Memorijna karta • Vibracija • Analogni kontroler

autor

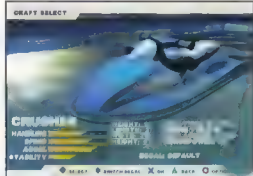
Strahinja Brajović

JET X20

Ova igra je još jedna u nizu ekstremno trkačkih igara. U pitanju je vešto izbalansirana kombinacija brzine, trikova i akcije. Iako skoro uopšte ne odstupa od standardne formule za pravljenje igara ovog tipa, Jet X20 je sasvim solidno rešenje za dopunjavanje ovog hladnog vremena. Na aspektima igra izgleda jako dobro i može se sigurno da joj treba posvetiti pažnju. Iako su svi na tržište izbačene igre vezane za određene vidove ekstremnog sporta. Preko skijanja, rolera, snowboard-a, ali i sada su izgleda na red i skuteri na vodi (JET SKI). Ovo je prvo izdanje koji se bavi skuterima, setimo se Nintendovog Wave Race koji je ipak bio više okrenut trkanju nego skijanju. Sa ovom igrom nešto drugačije, ako će biti mnogo značiti na kojoj poziciji će biti trku, veliku ulogu igraće vaš skor izvedenih trikova. Način igranja je u ovom veoma jednostavan. Trkate se protiv nekoliko protivnika duž reke prepune objekata i prepreka, rampi i kapija. Ove prepreke su takozvane Boost fuel gates. One vam daju dopunjavanje boost goriva koje vam omogućava turbo ubrzanje. Turbo može biti konstantan u situacijama kada ste pri kraju cilju i treba da se dluak umaknete, ali kada treba da se odbacite od rampe, turbo slično, boost će vam dati pozamašno ubrzanje, a samim tim i preduslov za znatno brži trik. Postoji ogroman broj različitih trikova za izvođenje trikova. Pri tome svaki ima četiri ledna tastera. Svi ovi trikovi mogu se koristiti zajedno u kombi, što vam daje praktično neograničene mogućnosti kontrole i upravljanja tiče, one na koje mogu biti malo neprijatne, ali ako se potrudite i savladate ih, uživacete u igri. Moć ćete nepogrešivo da izvedete trikove i skokove. Pravo je uživanje u osetljivoj interakciji skutera i vode. Prosto je neizrecivo koliko realno to sve izgleda. Vi



zapravo osećate brzinu, talase, skokove i doček, zaista neverovatno. Ovo predstavlja još jedan veliki plus ovoj igri. Nivou su odlično urađeni, prisutna je i jedna bitna inovacija, a to je drugačiji koncept staza. Naime, staze nisu krugovi koje ponavljate svakih tridesetak sekundi, ovaj put to su dugački delovi puta neke reke i podsećaju na staze na koje smo navikli u relijima. Ovo je zaista sjajno, jer vam



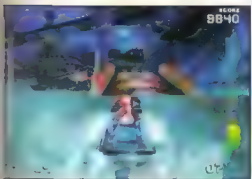
Grafika

Izgled ove igre treba svakako posebno izdvojiti i prokomentarisati, budući da odlično koristi potencijal koji poseduje PlayStation 2 konzola. Sami nivou su prijatni za oko - prelepi boje i tekstura, ima ih mnogo i veoma su dugački. Okolina staze je neverovatno detaljna. Modeli su odlični, sa mnoštvom poligona što ih čini perfektno zaobljenim. Sami skuteri i vozači izgledaju odlično. O vodi bi moglo da se priča na posebnoj strani pošto je ovo što su dizajneri izveli prava umetnost. Ponašanje vode kada skuter velikom brzinom juri, kao i talasi koje pravi, prskanje vode i svi ti odsjaji... Možete primetiti refleksiju okoline na površinu vode, kao i predivno prelamanje svetlosti. Sve ovo deluje zaista impresivno.

Igra svake sekunde donosi nešto novo, umesto da po tri-četiri puta kružite oko iste staze što i te kako zna da pokvari užitak. Takođe, mape obiluju prečicama koje možete koristiti zamo u vešto baratanje boostom i odličnom kontrolom skutera.

Nivou ima dosta i svi se tematski razlikuju. Radnja se odvija na najrazličitijim lokacijama: kanjonima, rekama, močvarama itd.

Jet X20 nudi nekoliko različitih modova igranja, to su World tour koji vas šalje na šampionat i obilazak svih lokacija redom u borbi za trofej. Tu su i razni single i multiplayer modovi, među kojima se kao posebno interesantni ističu Trick i Big Wave mode. U trick modu trkanje je eliminisano, svakom od igrača dato je vreme koje odbrojava. Jedinu način da dopunite vreme jeste da neprekidno radite što bolje trikove. Kome vreme istekne prvom gubitnik je. Big Wave mod vas vodi u veliku arenu prepunu raznih rampi, džampova i mnogih drugih objekata koje možete koristiti za trikove. Ovaj nivo daje potpuno drugačiji osećaj igranja, jer ne postoji staza po kojoj se krećete već je ceo nivo jedan veliki zatvoreni krug. Svi ovi odlični modovi će sigurno učiniti da se ovaj igranje neprekidno vraćate, i garantovano se neće desiti da je izgustirate za dva podneva.



platforma	SCEA	Ostale platforme
Arkadna Vožnja CD	Game Cube	ne
1	X Box	ne

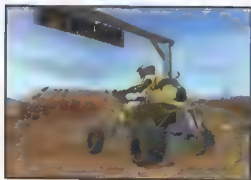
zrak	grafika	igrivost	trajnost	ocenit
8	9	8	8	8.5

1-4 Igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogná kontrola

Proizvedeno Sony Computer Entertainment Inc.

ATV OFFROAD FURY 2

Pred nama je još jedno odlično ostvarenje koje u sebi sadrži ekstremno adrenalinski koncept. Po drugi put do nas stiže ATV Offroad Fury, koji se bazira na trkama terenskih motora na četiri točka, uz maleni dodatak zanimljivih akrobacija. U drugom delu znatno je poboljšana grafika, kao i fizika ponašanja vozila, nivoi su sada bolji nego ikad, i kao šlag na tortu dodata je i online opcija igranja. Sama igra nije se bitno promenila u odnosu na prvobitno izdanje. Modovi igre su manje više isti, ako izuzmemo dodatak pomenutog online moda. Igru možete početi trkajući se zasebno (single race), ili kroz šampionat. Dodatak predstavlja izbor tri različite vrste nadmetanja koji obuhvataju enduro, nationals i supercross. Enduro predstavlja mod u kome ste doslovce bačeni usred nepregledne divlje prirode iz koje prateći pointere nalazite svoj put. Staze ovog moda su pustinje i goleti, prepune neravnina i zabiti. Zaista odlično je to što su ovi nivoi neverovatno veliki, pa vam daju neopisivi osećaj slobode kakav sam retko kad imao priliku da doživim. Sledeći po redu je Nacionalni mod (Jeste li gledali nacionalnu klasu? Jeste, e nema veze sa tim) radi se o takozvanim dirt stazama. U ovom modu vozićete velike zemljane staze na otvorenom. Treba napomenuti da su nivoi ovog moda izuzetno bogati neravninama što vam ostavlja mnogo prostora za velike trikove. Posle njega tu je i SuperCross koji nedonosi ništa novo sem da su staze приметно teže i da su smeštene u zatvorene hale (indoor). Za uspešnu vožnju supercrossa biće vam zaista potrebno veliko poznavanje ove igre koje možete steći samo upornom vežbom na ostalim modovima. Igra takode sadrži i odlične Freestyle i Practice modove uz koje će vaša tehnika doći do perfekcije. Tu je i odlični Lap attack u kome će vam jedini protivnik biti vaše sopstveno vreme koje ćete uz trke u trku poboljšavati. Treba obratiti pažnju i na odlično izveden multiplayer koji uključuje podršku kako za Split Screen nadmetanje dva igrača na istoj konzoli tako i za, i-link, kao i za Lan igranje. Možete svoje trke učiniti zanimljivijim tako što ćete se trkati kombinovno sa kompjuterski genetsanim kao i sa živim protivnicima

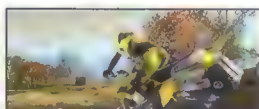


Audio-Video doživljaj

Audio igra će upotpuniti zadovoljiti i vizualizacije igrače. Nivoi neverovatno veliki, detalja i odličnih okolnih modela. Tematika nivoa se razlikuje od jednog do drugog i većina njih se međusobno potpuno razlikuje. Tu je ogroman broj efekata poput različitih neba, kao i vode i njene refleksije. Grafika je izuzetno detaljna. Teksture su vrlo lepe, lepo odabranih boja koje donose realističan izgled. Modeli su takođe vrlo detaljni. Vozila kao i vozači su odlično izmodelirani i imaju veliki broj poligona. Zvučno igra dosta ugledala na THPS serial pa sa njim donosi veliki broj licenciranih numera i pesama. Celokupnu igru i doprinose odličnoj atmosferi. Pesama ima ukupno 24. Među njima su sve same zvezde, tu su Cypress Hill, Alien Ant Farm, Korn, Garbage, BT, Limp Bizkit i Down i mnogi drugi. Muzika je vrlo lepa, već oprobanoj sistemu, zaista nešto, i predstavlja miks Hip-Hopa, Rap-a i mnogo čega, tako da će se u soundovima sigurno svako pronaći. Za razliku od drugih muzike, zvuk u igri i nije baš favorit. Onaj se utisak da se toliko para dalo na izradu svih ovih imena, da jednostavno ne može dovoljno da se ostatak uradi kako treba. Zvučnih efekata nema mnogo, a kvalitet je u najbolju ruku prosečan.



Možete takođe uživati u multiplayer freestyle modu. Tu su i verovatno najzanimljivije, mini igre koje će vam zasigurno pružiti sate i sate zabave. Zanimljivo je to da su se i Tony Hawk-a umnogome ugledali na Tony



Hawk serial, pa su većina tamo viđenih modova uključeni ovde. Sjajan dodatak je i Hokej mod koji vas bukvalno stavlja na ogroman teren za hokej na ledu. Svaka strana ima gol, u koji treba ugurati veliki pak. Sve pohvale na račun ovoga jer je zaista neprevaziđeno. Tu je i King of the Hills mod koji je isti kao i Graffiti mod u Tony Hawk-u. Tu je i odlični Treasure Hunt koji koji vas vodi u jurnjavu za zlatnim novčićima po velikoj mapi. Onaj ko skupi više pre isteka vremena odnosi pobjedu (i zlato naravno!). Sjajan nastavak odličnog ATV OFFROAD-a donosi određeni broj novina, zbog kojih ga sigurno vredi probati. Sve u svemu iako je mogla biti još bolja, i ovakva kakva je ova igra zaslužuje čestitke. Jednostavno, probajte!

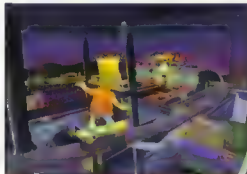
Izdavač:	EA	Detalje platforme
Žanr:	Akciona arkada	Game Cube
Vrsta medija:	DVD	X-Box
Kolona:	2	ne

1-2 Igrača • Memorijalna karta • Vibracija • Analogni kontrola

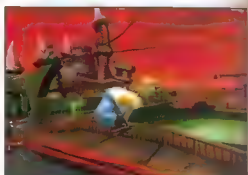
6 8 7 7 72

SIMPSON'S SKATEBOARDING

Posle manje više uspešnih izdanja poput The Simpsons Wrestling i The Simpsons Road Rage, Electronic Arts u saradnji sa razvojni timom The Code Monkeys na tržište izbacuje još jednu u nizu igru koja na naše konzole donosi likove popularnog crtanog serijala The Simpsons. Ovaj put oni će se probati u ekstremnom sportu. Verovatno su i oni bili oduševljeni Tony Hawkom, pa odluče da se i probaju u vrtolomijama na dasci. Na početku igre imate pristup samo jednom nivou, i to samo sa izborom od četiri člana Simpson porodice. Ako budete uspešni u rešavanju zadataka i skupljanju poena brzo ćete uspeti da otključate i ostale nivoe i likove. Od likova koji su zastupljeni u igri tu su neizbežni Homer, Bart, Lisa, Marge, kao i likovi poput klovna Krastija, Ota, vozača autobusa i mnogih drugih. Što se nivoa tiče, oni su u stvari lokacije iz Springfielda prerađene da izgledaju kao skejt parkovi. Pored početnog nivoa, koji je lociran pored osnovne škole, kroz igru ćete obići i centar grada, kao i Bernsovu nuklearku i još mnogo toga. Nivoa ukupno

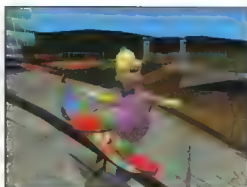


ima 10 i u svakom ćete morati da završite određene zadatke pre nego što napredujete dalje. Pre početka završićete mali tutorial (Skillz School) kroz koji će vam osnovne kontrole biti detaljno objašnjene. Što se zadataka tiče, oni su većinom na svim nivoima isti. Primera radi, moraćete uvek da skupite tri krofne ili da spelujete neku reč. Ima tu i skupljanja poena sa vremenskim ograničenjem kao i destruktivnih zadataka. Ima i multiplayer podršku u okviru standardnih score based i horse modova ■



GAMEPLAY

Igrački interfejs je potpuna kopija onog iz Tony Hawk serijala. Broj trikova je limitiran na set osnovnih, poput kick i heel flipa, osnovnih grind-ova i grebova, a tu su i neizbežni manuali kao i nekoliko specijalnih trikova. Problem ove igre je u potpuno nespretno izvedenoj fizici samog kretanja i kontrole skejta. Rotacija lika u vazduhu je nekako teška, likovi se kreću sporo, skretanje je tromo itd. Moram da napomenem da je grafičko prikazivanje likova i pozadine u igri ekstremno jednostavno, što baš i ne daje neku čar igranju. Ko preko ovoga može da pređe, sasvim pristojno će se zabaviti



GRAFIKA I ZVUK

Vuzuelno, sve je moglo biti mnogo, mnogo bolje. Grafika je većinom vektorska, sa gomilom ravnih površina. Nivou su prostori, ali i objekti, poput drveća i zgrada, kockasti. Pozitivno je to što igrom prevladavaju pastelne boje koje u igri doprinose veseloj atmosferi. Što se modela likova tiče, oni izgledaju sasvim pristojno. Zamerka bi mogla da se uputi njihovoj neproporcionalnosti, ali to nikako ne utiče na celokupan utisak. Na zvučnom planu situacija je slična drugačija. Igru prate šaljivi komentari koji stoje po strani dok vozite. Sve su to poznate face Springfielda. Kad prođete pored njih čujete neki od njihovih poznatih fraza. Celokupnu igru prate odlične muzičke teme i mnoštvo zvučnih efekata.

izdavač	D3 Publisher	Ostale platforme
žanr	Pecanje	Game Cube
Vrsta medija	CD	X-Box
Kolicina	1	

1-2 Igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogne kontrola

7 8 6 2 48%

autor

Igor Simić

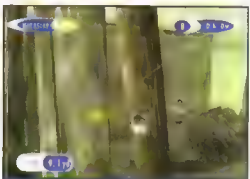
FISHERMAN

Pa moralo se i to jednom desiti (sehte se legendarnih reči Vladanka Stojakovića iz 1998)! U "poplavi" dobrih igara koja nas razbavljala u protekla dva meseca, jedina simulacija pecanja je baš ova - Fisherman's Bass Club. Nekako su se D3-ovci potrudili da igru plasiraju u vreme kada na tržištu nema ničega boljeg od... Tjah, pa nisu promašili. Fisherman's Bass Club je dobra simulacija pecanja i u sebi sadrži sve što jedna dobra simulacija treba da ima. Ali malo se predaleko otišlo u vernosti i neke sate morali da provedete sate i sate čekajući da prva prava riba zagrije. Podatak za

Riplja - PRVA riba koju sam izvukao na čamac imala je oko 5 kg !!! Podatak za sramotu - 4 sata kasnije i dalje sam bezuspešno pokušavao da namamim (i izvučem) plen veći od 1,5 kg... Nije ni potrebno pričati o tome da sam baš imao sreće, no beše to sasvim dovoljno da našem dragom gloduru "pokažem" who's the man, a zabim se mirno povučem u dosadu koju će ova igra, pre ili kasnije, izazvati u vama. Dobar aspekt ove igre je Free fishing mod koji će vam pružiti zadovoljstvo najbliže pravom pecanju (u dosadašnjim simulacijama): odaberete mesto, pažljivo proučite vremenske

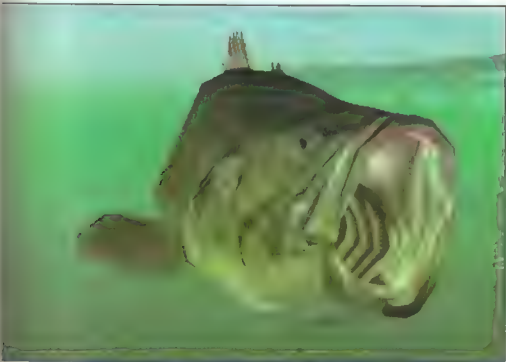


uslove, izaberete mamac i mirno čekate svoj ulov. Nema vremenskog ograničenja, nema konkurencije, nema nikakvih uslova koji vam nalažu da plen pustite ili prisvojite, nema dece da se smaraju, nema žene da ti popuše (svi znamo šta je pisac htio da kaže)... Ma, vrhunsko uživanje. Samo, nekako mi ne ide to da sate i sate provodim blenući u monitor, sa džozistikom u ruci, a nigde uzbuđenja, nigde



takmičarske atmosfere - samo uživanje. Nova stvar, do sada neviđena u simulacijama pecanja je Quiz. On je tu da vas nauči, podučiti, da vam poene (koje morate da zaslužite znanjem) i otvori neke nove lokacije i mamce. Priznaćete sebi da iako ste fan ovakvih igara (dobro de, možda nismo fan, ali pratim situaciju već dugo), ne znate puno o takmičarskom pecanju, turnirima, mašnicama, vrstama ribe koja "uspeva" na raznim podnebljima... Sve ovo, i još malo više naučićete u Quiz opciji ove igre - sjajno!

Verovatno ćete čim krenete sa igranjem starovati Tournament mod gde je u početku SVE zaključano, u stvari, nije baš SVE, ali to toliko zna da nervira da vam posle par dana igranja stanje iščekivanja lagano prelazi u "ma baš me briga", što će vremenom preći i u "ma glupa igra". Muzika u pozadini će vam već posle pola sata toliko dosaditi da ćete morati da je isključite, a od ostalih "sitnica" valjalo bi još pomenuti i simpatičnu grafiku, kretanje mamaca, mutnu vodu koja smanjuje vidljivost, dobre lokacije i inteligenciju vašeg plena koja je na najvišem nivou... Globalno - nije loše. Stručno - može bolje. Iskreno - Doooooaaaaaannnnooooo !!!





Platforma	Enig akcija	Ostale platforme
Game Cube	CD	ne
X-Box	1	ne

4 7 8 8 78%

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogni kontrola

Mihailo Tešić

ROBOT ALCHEMICAL DRIVE

Šta reći o jednoj ovakvoj igri osim da su ljudi Japanci, u svojoj večnoj potrazi za novim originalnim igračkim konceptima opet smislili nešto novo. Novo, ali s prenatrženom dozom već viđenog. Robot Alchemical Drive je ono što dobijete kada rešite da napravite još jednu igru s ogromnim robotima, ali s originalnim konceptom. Mislim ste da nije moguć originalan način igranja kada su igre s velikim robotima u pitanju? Zaista, imali smo sve: akcije (Gundam igre, Robotech), RPG-ove (Front Mission serijal i Xeno serijal), simulacije (Mechwarrior serijal) i strategije (MechCommander). Šta to RAD donosi novo?

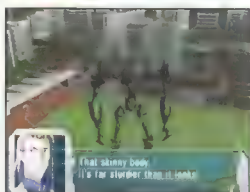
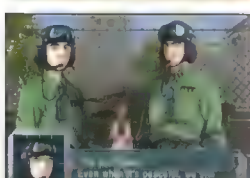
Pa, za početak tu je osnovna ideja: zli vanzemaljci po imenu Volgara (Vulgaris) u svojim ogromnim borbenim mašinama napadaju Zemlju i poslednji način odbrane su - naše ogromne borbene mašine, Meganiti. U kampanji (story mode) birate jedan od tri modela kao poslednjeg branilca Zemlje! Baš originalno, zar ne? Znam, znam da nije, ali zato jeste prezentacija misija, koja je urađena kao izveštaj televizije s lica mesta (iako glumci koji daju glasove TV izveštaja zaslužuju da im jezik bude iščupan, kao uostalom i svim glasovnim glumcima u ovoj igri). Jeste i da je stizanje do misije, tj. kretanje po mapi grada prilično dosadno i čak mestimično teško, ali zato kada najzad dočekate da okusite misije, shvatite zašto je RAD originalna igra, i tada ćete želeti da uronite u njega i do kraja istražite sve opcije koje vam nudi blesavi način kontrole jednog ogromnog Meganita. Ili ćete zgađeno baciti kontroler posle prve dve misije, ko zna?

Meganite kontrolišite - pomoću daljinskog upravljača! Naime, vaš lik ne sedi unutar robota, vi niste pilot, već rukovodilac! Imate daljinski upravljač (koji sasvim slučajno liči na Dual Shock) i pomoću veoma intuitivnih komandi naredjete robotu šta da radi: od pomeranja nogu u cilju hodanja, preko udaraca rukama i nogama, sve kompleksnijih kako napređujete kroz misije i stičete nova poboljšanja za svog monstruma (veću pokretljivost, nove udarce, dodatno oružje), do koščenja klasičnog i voljenog oružja, kao što su: rakete, bacači plamena i laseri. Postoje dve kontrolne sheme, a



u onoj kompleksnijoj morate čak da pritisnete L i R dugmiće (za levu i desnu nogu), tj. da aktivno pomerate jednu pa drugu nogu svaki put kada hoćete da se krećete, dok su analogne palice komande za ruke: odgovarajući pokreti palicom znače i odgovarajući pokret rukom! Zvuči teško, ali je zapravo veoma zabavno i na neki čudan način logično (ili kao što se kaže kada su kontrole neke igre u pitanju - intuitivno). Da stvar bude još ludija, pogled je iz perspektive vašeg lika, a ne Meganita! Pritiskom na SELECT prebacujete se na kontrolu lika, a da biste mogli lepo da vidite šta se događa s Meganitom nekada ćete morati da otrčite do vrha zgrade, mada ćete i želiti da se sklonite od intenzivne borbe dva čudovišta od hiljadu tonal! Naravno, vremenom ćete moći da dobijete dodatke koji vam omogućavaju da se smestite na rame vašeg ljubimca i tako mnogo bolje (gotovo u FPS maniru) sagledate borbu - ali tako ste i ranjiviji (da, i vaš lik, kao i vaš robot, mogu da zginu). Sve u svemu, ako malo date šansu i prodete prvih nekoliko misija, te izgnorišete pomalo smodne uvertire pre "prave stvari" (tj. trenutka kada počinje kontrola nad robotom i ukantavanje), RAD će postajati sve zabavniji, pogotovo kada misije počnu sve brže da se smenjuju (kao da su tvorcili hteli da igrači koji neće ovu igru prihvatiti svim srcem otpadnu brzo, pa su namerno početne misije i njihove uvode učinili smornijim), kada počnete da dobijate gomile poboljšanja i noviteta, a bogami i kada same misije postanu kompleksnije i višeciljne.

Zvuk u igri nije loš - verujem da bi borbe garganantskih gđosija usred grada



zaista zvučale tako. No, problem su glasovni glumci, kao što rekossmo. Što se grafike tiče, RAD izgleda taman dovoljno dobro (što je loše, jer nikada DOVOLJNO nije isto što i DOBRO) - modeli robota su najdetaljniji i animirani do perfekcije, ali je zato sav okoliš prilično bleđunjav i rudimentaran. No, kada ste u vihoru akcije, okliš primećujete samo kada se ruši. A to čini spektakularno! Odoj ha na još malo BTANGI KATABRAAANGI PCUUPGIU! KRAAASSSSIIIIII





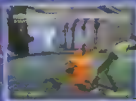
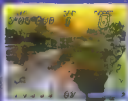
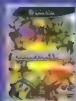
NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

14.999 din

od 650 din
mesečno

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 608
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1. sprat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005



nove igre / game / games		Ostale platforme	
Nintendo	akciona / action	Playstation 2	da
Mini DVD		X-Box	da
1. Igrač • Memorijalna karta • Viscerija • Analogna kontrola			

9 10 7 8 90%

STAR FOX ADVENTURES

Poslednja igra koju je Rare uradio za Nintendo je prava eksplozija boja, lepote i igrivosti. Star Fox Adventures je vredio čekanja i truda, kao finale s neočekivanim učesnicima i puno golova. Ali, da li je ovo uopšte Star Fox igra?

Pa, Star Fox McCloud je tu, Zvezdani Lisac dobro poznat svakome ko je ikada posedovao neku Nintendoovu konzolu, kao lik iz nekog vrhunski osmišljenog i svetski popularnog crtača. I da, Fox opet mora da spase svet od zlotvora... ali kakav je to svet, bre, sve neki dinosaurusi? Pa, u pitanju je svet dinosaura, logično. Aha, ali zašto je Fox rešio da naprasno pređe na svoje nožne snage i da se pretvori u heroja akcione avanture iz trećeg lica nalik Zeldi? Kako to da novi Star Fox nije kao oni stari, akciona pucačina po svemiru?

Pa, valja je jedini razlog za to što je Rare odavno krenuo da pravi igru po imenu Dinosaur Planet koja bi bila akciona avanturna iz trećeg lica urađena u maniru crtača, a onda je Nintendo uleteo s predlogom da se u to ubaci njihovo čuveni lik Star Foxa i da se od toga napravi Star Fox igra za sledeću generaciju - drugačija, s mnogo više razmišljanja i prilično drugačijom akcijom. I da znate da je kombinacija (i pored nekih objektivnih nedostataka koje ćemo već raspraviti) uspeła, i to spektakularno. Prvo što vas tresne kod Star Foxa je vizuelna raskoš ove igre. Već u uvodu (u kome se pokazuje kako je jedna zgodna lica po imenu Krystal otišla da pomogne planeti Dinosaurusa koju knjiži zli general Scales, koji ipak zarobljava našu heroinu koja usput gubi svoj čudotvorni štap, ali eto Foxa da krene za njom ne bi li spasao devojku, sprečio da se planeti Dinosaurusa dogodi zlo tako što će naći četiri

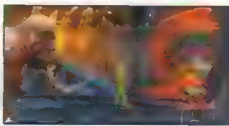
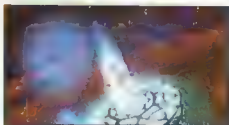
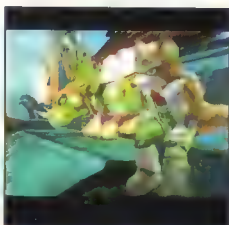
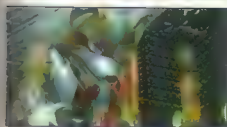
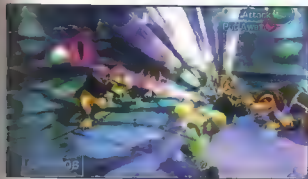
SpellStonae koja je ukrao Scales i osloboditi šest Krazoa duhova, čuvara planete... eto, ispričao sam vam ceo zaplet) ćete s nevericom gledati crtač koji se odvija pred vašim očima, a kad definitivno shvatite da tako izgleda cela igra... Ajde što je dizajn nivoa neverovatno raznolik i bogat - od nivoa koji služi kao "hub" tj. mesto s koga ćete kretati na različite nivoe u igri i koje je urađeno s gomilom SF efekata kao što su realistična isparenja i odsjaji, preko nivoa punih idiličnih prirodnih pastoralna, zamkova, podzemnih hodnika, snežnih prostranstava, paklenih



Dino, dino

Jedna od prvih mislija biće vam da spasite (veoma) mladog princa-dinosaurusa po imenu Tricky. Tricky će biti vaš stalni pratilac i ubrzo vam postati veoma bitan, čak neophodan za prelazak igre. Njemu komandujete preko menija, a eleganciju komandnog sistema ove igre najbolje ćete osetiti izdajući komande Trickyju - pošto je sasvim moguće istovremeno upravljati Foxom, kad se malo uvežbate. Trickyju zadajete različite komande, a on može učiti nove i nove kako ga sve više koristite (kupite lopticu za njega i dobacujete se s njim, i on će posle određenog broja dobacivanja promeniti boju); može da bljuje vatru, da nađe tajne prolaze i predmete i da vam pomogne oko puzzleova tako što će držati neku ploču pritisnutom, npr. Tricky jeste sladak, ali malo iritira svojom prenatrpanom dopadljivošću i pokušajima humora koji su prečesto tupavi (što se može reći za humor u celoj igri, ali preživimo).





...spunjenih lavom do nivoa s bossevima
...nekada i toliko puta veći od Foxa da je
...upuću), sve odiše detaljima i spektak-
...onda modeli likova, pogotovo Foxa i
...vernih pomoćnika (Slippyja, Peppyja i
...Roba), ali i zlotvora i sporednih likova -
...detaljno, i vrhunski animirano na sve
...Čak je i framerate relativno stabilan i
...pojavu gomila animiranih stvari na
...Zbog ovakve grafike Rareu bi trebalo
...zanjanje, čak i da je sama igra loša.
...samo nije ono što bismo očekivali. To
...pomenuli - nije ovo bezglavo akciono
...anje kao ranije, već akciono avantura s
...koji je i obiman i lepo prikazan (mada
...umeju da budu preduge, ali zato tako
...redaju...) Što se načina igranja tiče, iako
...Adventures glumi 3D platformsku igru,
...to nije, jer nedostaje osnovni element -
...akcija da pokazuju svoje reflekske i okret-
...ontrolerom Naime, naš Fox NUME da
...nije, ume on, ali vi tu ništa ne učite
...dugme za skok, već kada se zatrlite
...automatski skoči gde treba, ako je
...mom predviđeno da tu može da se skoči
...akcija u nepovrat, jer je ostao samo
...čas i nije toliko raznovrstan (časni uzme-
...sevi koji su sjajno osmišljeni, taman
...sekti i zahtevaju posebne pristupe) - isti
...d koji je patio Kingdom Hearts. Fox
...štapić koji će s vremenom moći da
...da vezuje nove magije za njega
...vatre pravlejnije malih zamijotresa, pa
...avanje protivnika), ali sama akcija se
...svoje svodi na lupanje A dugmeta za
...podađanje protivnika. Ima malih vari-
...možete da menjate vrste udaraca
...analogne palice, ali to vam može
...samo da ponekad zaobidete pro-
...ok (a da i njima čestitamo, jer zaista
...ušeno blokiraju, prekidajući čak i vaše

nizove vezanih udaraca). Na kraju, iako nekom
ko gleda sa strane fajt izgleda sjajno, vaše učešće
je malo, te borba ume da smon.
Vaša Palica vam pored osnovne funkcije pomaže
prilikom (nekada je i neophodan element)
rešavanja zagonetki. E, to je izgleda poenta Star
Fox Adventurisa. Kada nema vratolomija niti
raznovrsnog fajta ubacićemo krda, jata i rojeve
zagonetki! Ova igra im sve, može da posluži
kao priručnik za zagonetke u 3D akcijama, avan-
turama i RPG-ovima! Od blokova koje treba
pomerati preko ploča koje treba pritisnuti do
zezanja s nivoom vode i kombinacijama upal-
jenih/ugašenih baklji, sve različitih nivoa kom-
pleksnosti i težine. Ako volite da napregnute um
na kreativan način, Star Fox Adventures će vas
oduševiti. Ako ste očekivali puno akcije, onda
vas to može razočarati. Akciju malo vade (ne baš
preterano) česti ali kratki nivoi u fazonu starog

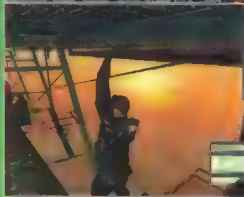
Star Foxa - napucavanje dok putujete po pre-
definisanoj stazi, brzo i furizono, a još u ovom
grafičkom engineu izgleda veličanstveno, toliko
dobro da ćete želeći da igrate te nivoe nanovo i
nanovo samo zbog vizuelnog užitka...
Zvuk u Star Fox Adventures je sasvim na nivou
visokih produkcijskih vrednosti koje sugenše cela
igra: muzika raznovrsna i dinamična, glasovi
dobri i uverljivi, savršeno sinhronizovani.
Perfektно ispoliran u svim aspektima, Star Fox
Adventures je čista uživancija, ma čak i ako ne
volite puzzleove i očekujete dobro napucavanje,
zaboravite da ste to želeli uz ovu sjajnu igru.
Iako deluje kao da je namenjen deci zbog
prizemnog humora i lakih kontrola, Star Fox
Adventures će vas kupiti svojim celokupnim
utiskom, verujte nam. Rare - gone from
Nintendo in a blaze of glory. Radujemo se nji-
hovim sledećim igrama na drugim sistemima. ■





SPLINTER CELL

ofikani u avoj ulozi trebaće vam
mininga. U igri čete desnom analognom
palm slobodno pomerati kameru, koja gen
mo-dobro funkcioniše osim što se pone
zaglupi u tesnom prostoru. Ostale kame
Ankade zahtevaju vreme da se navikne
njih i omogućavaju vam da izvedete
manevra koji će vas uvesti da je Spina
prilično verujeva super-Spijnska simulaci
U stvari, pored svotivnih efekata, d
poteza kojima raspolaže Fisher je
stara igre. Za svaku situaciju g. Sam im
man neki potez - zavise od toga koliko
nete luvu "analogiju" Fisher će potrali i
šarjati nogu pred nogu. On se takođe
vrio hitro i u pogotnom stavu, a uz to se
popeti i na merdevine ili spasti na
razlupati prozor na zgradi. Može se pom
spuštati niz postavljenu užad, može se naslon
iza zida ledima i izviriti iz zida, može pom
kroz malod odškrnutu vrata a i vešto ekv



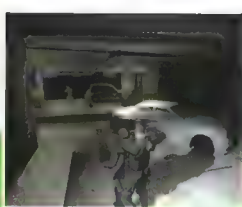
odstavljeni. Ispite i posle odbijanja od
svoje skoku, a njegov najinteresantniji
moment bio je uskok prolaza odakle
može protivnika ili zadati znenadni

čula protivniku sa ruka. Fisher sa
koristi lakom ili pištoljem ili ga može

koristiti kao taoca i koristiti kao živi štit od ostali
neprijatelja. Ali ga čini u nekim slučajevima
spriječiti ili ga prisiliti da aktivira retinalni
skener koji mu blokiraju prolaz. Sada taj
taoca se mora rešiti a onda može oduzeti njego-
vo oko van vidokruga protivničkih patroli. Na
vrhu (ili njegovu) sreću, onosvesćeni neprijatelji
ne će probuditi samo ako ih njihovi saveznici
pronađu.

U ovom igri upotreba smrtonosnih rešenja je više
izbor nego potreba. Ali čak i za ovakve ciljeve
Fisherov arsenal je više nego efikasan. Počnimo
od pištolja sa prigušivačem koji može iskoristiti
da ugasi neke svetiljke čime bi sebi stvorio u
povoljniji položaj zahvaljujući svoim naocima
sa noćnom vizijom. Malo kasnije pronalazi ha-
ndlak eksperimentalnu pušku koja mu od tada
postaje stalno vlasništvo - SC-20K. Ovo čudo
može da puca pojedinačnom palibom ili rafalno
posедуje i sivećavajuću opklu, kao i prigušivač
čvukla i svetla. Tokom nisanjenja se pomoci





optike Fisher može da zaustavi disanje zbog preciznog pogotka. Ova puška takođe koristi i različitih vrstov municije, kao što je specijalna

misija znate su neopravljive, ali ova mogućnost nije tu samo za ukras.

Takođe, SC-20K se koristi za ispaljivanje sonde sa kamerom, suzavaca ili kamera mamaca kojima možete omanuti stražara sa svojih mesta da bi ih naterali ispaljujućom rasom. Takođe

završetak misije ali ih je vrlo zabavno koristiti i među vami pomoći da izbegnete neugodne situacije.

Kao jedna lekcija iz života tajnog agenta se odnosi na veštinu obijanja brava - Sam koristite

Sve dok ne naidete na zubac (kada osetite

ate proces onoliko puta koliko ima zubaca u

vratu automatskih, toplotom aktiviranih, državni nindža se svim tim stvaricama

protiv njega, ali na njegovoj strani je veliki ele

sve njegove sposobnosti.

Možda se sve misije razlikuju, ali su u suštin

vega par hitaca tako će vaši neprijatelji postati još lakši. I pored toga, municija je limitirana

se krećete dok pucate ili da pucate u blizini

čuvani će podići opštu uzbunu koja će u nekim liko misija automatski značiti kraj misije.

nekoliko puta pre nego što vas se Treći Elizer

momenta igre jer će se alarm nezah oglašavati u momentima kada ste u blizini

nesvesitili previse stražara do te tačke. Glas vas može uvesti u neprekidni ciklus misije

restartujete misiju i probate da izbegavate

Nećete baš svaki put startovati misiju od početka, ali ćete nesumnjivo određene sekvence igrati stalno ispočetka, neke i više od deset puta po misiji.

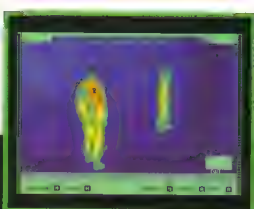
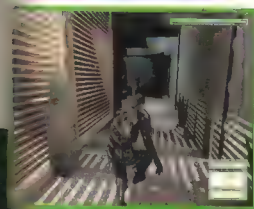
ZVUK

Igre *Metal Gear Solid* i *Solid Snake* - posebno ako imate 5.1 zvučni sistem - i kao u svakoj poštenoj šunjalici audio je integralan deo igre. Bukvalno ćete čuti da Fisher pravi više buke što se brže kreće, pa ćete naučiti da budete svoj najošttriji kritičar kako se budete trudili da se krećete tiho. Sve njegove suptilne akcije, od obijanja brave do potezanja raznih oružja i gadžeta, imaju neki svoj mekani zvuk koji ih prati, što sve kreira utisak da je Fisher izuzetno spretn u tome da ne pravi buku, ali i dalje postoji opasnost da se jednom trenutku ipak pretera.

MUZIKA

Ambijentalna muzika je odlična i postaje sve jača i brža kada vas primete ili uhvate. Ali slično kao i u drugim šunjalicama, način na koji se muzika pojačava ili utišava ima sporedne efekte. Naučićete da prema muzici prepoznajete opasnost situacije. Glasovna gluma će vas oduševiti jer je glas glavnom junaku potajmio Michael Ironside koji apsolutno savršen za tu ulogu, sa svojim prirodno hrabrim glasom. Jednostavno rečeno, pored *Santa Fishera*, *Solid Snake* zvuči kao devojica.





šanje čuvara u igri je dosta uverljivo, ali se na predvidljiv način i ne pokazuju nekog kompleksnijeg ponašanja. Oni će ponekad sumnjivog zvuka i pucade na zidu, ali u "situacijama" će srljati pravo u vas i ponekad će vas videti iako vam "stealth" na ekranu pokazuje da ste potpuno neopaženi. I uprkos tome što čuvari nisu članovi Kluba Književnika i nije ih teško dovesti na rehabilitaciju, Splinter Cell je i dalje igra, jer je šunjanje oko neprijatelja (pre njihovo eliminisanje) obično glavni prioritet i nimalo nije lako. Srećom, većina misija ima po mraku, kada vam vaš noćni vizir nudi ogromnu prednost. Ali taman kada se na "udobnost" mraka naletete na baterijskim lampama koji vas možda otkriju ali će vas sigurno privremeno oslepi ako vam je aktiviran noćni vizir. Splinter Cell nazgled ima mali broj misija,

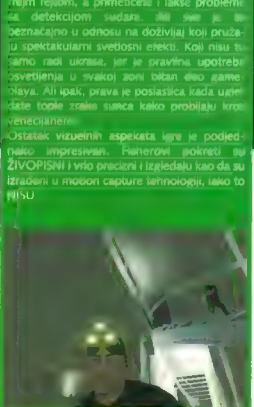
trebaće vam dosta vremena da bi ih završili. Ponovno igranje igre vam neće biti neodoljivo jer su misije pomalo linearne, ali je zato tu hardvorno težine koji bi fanovima mogao da bude interesantan. Igra podržava Xbox Live u smislu da ćete preko njega moći da daunloudujete nove nivoe za igru kada to bude bilo moguće. Ovo deluje vrlo zanimljivo... Splinter Cell je jedan od najboljih primera šunjačkih igara do danas i sigurno će se dopasti onima koji su igrali ovakve igre u prošlosti. Ljubitelji žanra će biti oduševljeni sa Fisherovim

repertoarom poteza i naprava a dugačke misije će im pružiti dosta izazova. Pa niste valjda očekivali da život tajnog šunjača bude lak?

Grafika

Splinter Cell izgleda BAS dolivo, ali mu vizuelna prezentacija nije savršena. Neke od takvih stvari koliko su kome napravljene. Takođe povremeno dolazi do zagušenja u nekim rejmom, a primetićete i lakše probleme sa detekcijom sudara. Ali sve je to beznačajno u odnosu na doživljaj koji pruža u spektakularni svetlosni efekti. Koli nisu tu samo radi ukrasa, jer je pravilna upotreba osvetljenja u svakoj zoni bitan deo igranja. Ali ipak, prava je poslastica kada uopisate tople zvezde sunca kako probijaju kroz venecijanske

Ostatak vizuelnih aspekata igre je podjednako impresivan. Hanerovi pokreti su ŽIVOPISNI i vrlo precizni i izgledaju kao da su izrađeni u mood capture tehnologiji, iako to nisu



GODZILLA - DOMINATION!

Godzilla Domination je u stvari obrada jedne stare igre, minijaturna verzija Atarjeve konzolarnе akcije Godzilla Destroy all Monsters Melee. U njoj se mogu naći do četiri igrača koji se bore jedni protiv drugih, koristeći svoje omiljene gigantske monstrume. Arene su u ovom slučaju gradovi, a vaš glavni i jedini cilj da pobedite sve i postanete kralj svih monstuma.

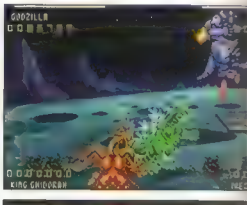
Mozda će se neki od vas setiti serijala King of the Monsters: Godzilla je igra koja je u mnogome inspirisana tim serijalom, što se može videti gotovo od samog početka. Arene i potezi u borbama su identični, kao i način na koji dobijate različite power-upove iz razrušenih zgrada. Naravno, s obzirom na sve vreme koje je u međuvremenu proteklo, ovde ima mnogo poboljšanih stvari, ali i dosta novina. Mogu se tući do četiri igrači i to jedan na jedan, tri na jedan ili u tag team i battle royal režimima. Što se tiče poteza, svaki monstrum može da udara, šutira, skače ili da se brani Naravno, postoje i specijalni udarci, a oni se mogu izvoditi između ostalih ili pristiskanjem dugmeta za napad više puta. Pored njih, postoje i takozvani super napadi, a za njih je potrebno da sakupite određenu količinu energije. S obzirom na veličinu monstuma koje možete kontrolisati, svi oni će moći da raze zgrade, a što više građevina razarite, to ćete više energije dobijati. Međutim, i dalje će se igra svoditi uglavnom na besomučno pristiskanje dugmića jer od neke strategije i taktike kakve smo imali prilike da vidimo u igrama Street Fighter Alpha 3 ili Fire Pro Wrestling 2 neće biti ni traga.

Kada je rec o čudovištima koja možete kontrolisati, izbor nije baš veliki, ali je svakako zanimljiv. Sve ukupno ima šest monstuma i to su Godzilla, Mecha Godzilla, King Ghidorah, Mothra, Rodan i Megalon. Kako većina verovatno nije čula za druge stvorove osim Godzille, evo malih pojašnjenja - King Ghidorah je u stvari ogromni zmaj sa tri glave.



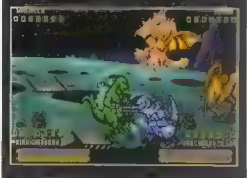
druge višespratnim zgradama i fime brda kao od šale. Ukupni utisak o grafici je veoma pozitivan i sve teče glatko kao i u većini (dobrih) tuča za GBA

Najveća miza ove igre je verovatno činjenica da nema više monstuma sa kojima možete isprobati svoje borilačke sposobnosti. Arena takode ima malo, svega sedam pa i to doprinosi tome da igra može veoma brzo dosaditi. Kada jednom isprobate sve kombinacije, a njih, kao što smo upravo primetili, nema mnogo, ne ostaje vam ništa drugo nego da predate na neku drugu igru, makar samo radi raznolikosti. Grafika je kao što rekossmo pristojna, a čak i zvuk (što nije baš tako čest slučaj u GBA ostvarenjima) u potpunosti zadovoljava. Muzika je simpatična i ne smeta mnogo (barem se na ponavljanja do u nedogled), a zvuk zgrada koje padaju je nitično dobro udano. Svaki monstrum, pri tom, ima svoj repertor krikova, poklika i režanja koji mu savršeno odgovara.



Film

Davno je prošlo ono vreme kada se pojavio film o Godzilla koji je šokirao ceo svet svojim idejama i konceptom: Nedavno smo imali priliku da gledamo i rimejz ovog legendarnog ostvarenja, a igre koje nas stavljaju u ulogu ogromnih monstuma (ili njihovih žrtava) postaju sve brojnije. Ljudi naprosto uživaju u osećaju moći koji im one pružaju, a kako i ne bi kad - veličina jeste bitna!



Rodan je ptica. Mothra je veliki moljac, a Megalon je bubu koja ima specijalnu sposobnost da ispušlje munje. Kao finalni boss u igri će se pojaviti i Mecha-King Ghidorah. Svi monstrumi su urađeni veoma živopisno, kao da su upravo izašli iz crtanih filmova. Sve je malo preterano, što je uostalom i normalno ako imamo u vidu osnovnu ideju ove igre. Ogromna čudovišta se bore, gađaju jedna



GB

nove igre / game boy advance

Midway
akcijaBroj igrača
Vrsta medija
Kategorija1 igrač
Karcend
I

7 7 8 5

81%

GAUNTLET DARK LEGACY

Sada se pomene reč Gauntlet, obično svi pomislimo na hack and slash naslove kakve su uostalom i bile prve igre sa ovim imenom u naslovu. Remonta je bila u tome da se šetkate od jedne do druge sobe, napadajući neprijateljski nastrojena stvorenja koja su tu obitavala i sakupljajući blago čučeve koji će vam omogućiti da stignete do sledeće slične lokacije. Ukratko - besmisleno, ali neizmerno zabavno...

Vremena su se malo promenila. Pojavili su se prvi 3D Gauntlet naslovi za konzole, pa smo tako bili u prilici da igramo Gauntlet Dark Legacy sa poboljšanim i obiljem novih likova i neprijatelja, lokacijama i nekim novim predmetima. Iste, međutim, bila jedna od ključnih stvari: ovaj serijal bila je mogućnost igranja u više igrača, saradnje i takmičenja sa drugarima. Sve Gauntlet igre su uvek imale i multiplayer režim, i danas jedan tužan zadatak - da opišem Gauntlet igru koju ćete morati da igrate potpuno sami. Šmrnc.

Dark Legacy za Game Boy Advance je igra koja je zadržala dosta karakteristika ovih klasičnih naslova, uključujući i devet novih tipova i upova iz poslednjih nastavaka. Tehničke karakteristike su veoma dobre, međutim, ona koja sve vreme neodoljivo podseća na one klasične Gauntlet naslove iz osamdesetih godina prošlog veka. Igra se sastoji od 32 velika nivoa različitih tema, od strašnih do lepota. Pri tom treba naći kamenje sa kojim se može uništiti generatore koji proizvode magiju i druga čudovišta. Na samom početku vam se ponudi jedan od četiri ponudena lika te tako možete igrati kao strelac, ratnik, čarobnjak ili mag. Svaki od njih se razlikuje po osobinama i sposobnostima: snaga, brzina, oklopljenost i magična

moć. Ipak, svaki lik ima dve vrste napada i oni su potpuno isti za sve - udarac i bacanje magije. Nikakvih kombinacija udaraca ovde nema, pa se tako gubi taktičnost koja je postojala u prethodnim Gauntlet naslovima i borbe veoma brzo mogu dosaditi.

Kao što smo već pomenuli, ubedljivo najveća mana ove igre jeste činjenica da u njoj ne postoji podrška za više igrača. Sve ostalo je manje-više isto kao i u prethodnim naslovima, uključujući i to što svi neprijatelji napadaju na potpuno isti način: nema nikakve potrebe za razmišljanjem o tome koju strategiju treba primeniti. Jednu raznolikost unose povremene bitke sa bossovima na kraju svake lokacije kao i različiti power-up predmeti. Međutim, ni oni nisu toliko zanimljivi kao što se možda na prvi pogled čini. Oni će vas ubrzavati, učiniti da pijete manje štete, pojačati vaše oružje i slično, ali u suštini neće imati mnogo uticaja na ono što se događa na ekranu, ma koliko to besmisleno zvučalo. Ono što je ostalo na visokom nivou jeste činjenica da će i u ovoj varijanti Gauntleta sve vrvati od monstura, a moći ćete i da se vratite na lokacije koje ste već "očistili" kako biste još malo ojačali i unapredili statistike vašeg lika.

Iako je grafika i više nego pristojna, ne mogu se osetiti utisku da je sve nekako suviše prazno i beživotno.

To isto važi i za likove, ali činjenica je da oni ni ne rade nešto više od šetkanja i vitljanja oružjem. Zvuci su takođe pristojni i dovoljno raznoliki da vam se ne smuče.

Veoma je čudno to što su se tvorcima ove igre očigledno odlučili da zatvore krug. Gauntlet serijal je vremenom bio sve bolji i bolji, uvodio nove stvari i unapređivao stare, a sada se odjednom vratilo

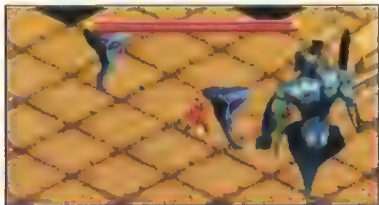
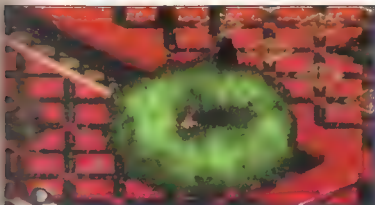
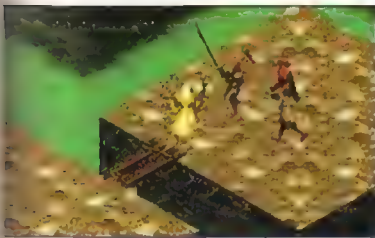


Serijal Gauntlet

Idete od lokacije do lokacije, ubijate horde, jata i rojeve nesrećnih čudovišta koja su se usudila da vam stanu na put i sakupljate korisne stvari koje usput možete naći. Ima li bolje definicije klasičnog hack and slash-a? Serijal Gauntlet je oduvek bio upravo to i to u najboljem smislu reči. No, ova što ga je činilo izuzetno uzbudljivim bio je sjajno osmišljen režim za više igrača. Kako omiljena okarakterizirati jednu Gauntlet igru koja je zadržala sve ostale odlike serijala, ali je pri tom odbacila upravo ovu, najvažniju?



na početak, jer varijanta ovog ostvarenja za Game Boy Advance zaista podseća na same početke ovog serijala. Pa čak ni to nije sasvim iskončeno jer je tu i naprosto užasavajuć nedostatak multiplayer moda.



istorija serijala FINAL FANTASY [7]



Iako su mnogi posle pojave Final Fantasyja 9 mislili da je došao kraj i da momci iz Squarea definitivno ne mogu ništa novo da izbace, usledio je Final Fantasy 10. Kako ste o njemu imali prilike da pročitate veoma detaljan opis u jednom od skorajšnjih brojeva Bonusa, posvetimo se njemu samo u najkraćim crtama.



Final Fantasy 10

Igra Final Fantasy 10 je najavljivana mesecima i to ne samo kao novi nastavak ovog serijala već i kao prva FF igra koja će se pojaviti na najnovijoj Sonyjevoj konzoli – na PlayStationu 2. Stalno su se postavljala pitanja o tome da li će igra biti zaista tako dobra kao što se najavljuje i da li će uspeti da poveća broj fanova FF sage. I, konačno, došli su svi odgovori. Sve otkrivanja su uglavnom opravdana, a Square je još jednom dokazao da ume da

panije nikako ne nedostaje mašte i novih ideja. Ukratko, ponovo je pred nama bila jedna manje-više tipična FF igra, sa privlačnim junacima, putovanjem kroz vreme, mitskim ambijentom i spasavanjem sveta od iskonskog zla. Ono u čemu se otišlo dalje nego ikada do

kada bio je filmski doživljaj sa obiljem sekvenca ovog tipa tako da je igra umnogome podsećala na interaktivni film, što je uostalom oduvek bila želja tvorca ovog serijala. Uprkos tome, dalje je dovoljno stvari ostavljeno igračima, uključujući i dosta akcije i nasumičnih borbi koje su oduvek krasile FF-ove. Nažalost, zbog ove sinematičnosti igra je ujedno i najmanje earmij FF do sada, što ipak nije sprečilo gomile igrača da u nju uživaju. U stvari, ma koliko bilo koja igra iz ovog serijala bila linearna, uvek

ima mini-igara koji su vam odvlačili pažnju sa glavne priče, te se nikada (pa ni sada) nije desilo da igra postane dosadna ili da steknete utisak da nemate baš nimalo izbora. Ono što je potpuno novo u ovoj priči, bio je sistem borbe u kojem ste mogli da menjate oružja, ali i likove. Unekoliko su promenjeni i summoninzi,

Ukoliko sada pozovete nekoga od njih (ovde se nazivaju Aeons), on će se pojaviti u bici sa vama. U ovom delu igre, kao i u prethodnim, ovih uvedene su i neke novine u sistemu napredovanja likova, ali, kao što već rekoah, ne želim da ponavljam ono što ste već imali prilike da pročitate u Bonusu.

Idemo dalje



Kuća mooglova

Pored čokoba, u FF XI će se pojavljivati još jedni stari poznanici – moogles. Tačnije, vaš dom u igri će se nazivati Moogie House i njega će čuvati upravo ova preslatka stvorenjca. Tu ćete moći da ostavljate pojedine predmete koji vam trenutno nisu potrebni, da proveravate svoju poštu (to jest komunicirate sa drugim igračima), nadete novi posao, ali i neke veseliye stvari kao što je na primer gajenje nekih kućnih ljubimaca, menjanje nameštaja i slično. Vaš dom će pri tom biti pokretan i, kada god odete u neki novi grad, on će se sa vama i vašim ljubimcima kretati. Pored svih ovih lepih stvari, još ćete biti i potpuno izlečeni kad god uđete unutra:



Godine su prolazile, a sve veći broj kompanija se razvio i počeo da radi na takozvanim MMORPG-ovima, tačnije na RPG ostvarenjima koja su namenjena isključivo online igračima. Karakteristični ogromni svetovi i veliki likovi koji u njima može učestvovati. Naravno, Square je prihvatio izazov i napravio sledeći nastavak serijala Final Fantasy upravo tako.

Dakle, pred nama je prvi online RPG u ovoj FF serijalu, Internet svet u kojem se sve dešava na Vani, a Vana je sam igrač postao. Igrać će moći da otkriva misterije tog sveta i uništi gomile monstruma koje slobodno lutaju po njoj. Ono što ranije nismo mogli videti jer je u prethodnim igrama isključivo za online igre i mogućnost komunikacije između različitih igrača. Zato je u Final Fantasyju XI prisutan takozvani Chat System pomoću kojeg će igrači moći da se dogovaraju i razmenjuju razne poruke među sobom. Pored toga što vam olakšava samo igranje, na ovaj način možete upoznavati nove ljude i sklopiti neka prijateljstva.

Priča je smeštena na planetu Vana, a Vana je deluje idilično, ali, kao i obično, stvari nisu oneakve kakve se nama čine. Planeta je u stvari podeljena na nekoliko kraljevstava, a

neverovatne mogućnosti za lutanje i istraživanje. Svaki igrač na početku bira u kojoj zemlji započeti svoju avanturu, kao i kako



Oštri zubi protiv još oštrijeg mača

Kristali

Jedna od bitnih stvari koje ćete morati da radite tokom igre Final Fantasy XI jeste i tražanje za određenim vrstama kristala. Oni su veoma bitni jer će vam omogućavati da kombinujete neke predmete kako biste dobili nove. Ponekad će to biti samo malo poboljšane verzije onih koje ste iskombinovali, ali će vam se nekada i posrećiti pa ćete dobiti potpuno nove stvari koje inače ne biste mogli nabaviti na neki drugi način. Kristale ćete dobijati nakon završenih bitaka, tačnije ubijeni monstrum će vam ostaviti neki od njih - kristal vatre, vode, zemlje, vetra, leda, groma, svetlosti ili tame. Ovo se, međutim, dešava veoma retko, ali i tome možete doskočiti tako što ćete baciti na sebe magiju Crysta i time povećati šanse za dobijanje ovih korisnih stvari.

Uđinite, kad god ubijete nekog monstruma, deo zemlje na kojem se on nalazio pripaće vašoj državi.

Gustaburg, pustinjska oblast koja okružuje republiku Bastok. U pitanju je zemlja bez zelenila sa sasušanim drvećem, okružena visokim

šumskom, oblast u blizini kraljevstva San D'oria, kao i velika severna ravnicu Sarutabaruta, pre-

stvenja. Poenta je u tome što ste uglavnom po svetu koji je zaista ogroman i da prate questove i niu raznih avantura na koje možete nadi. Time se potpuno gubi svaka linearnost, a igra se na neki način pretvara u svojevrstan fantastični virtualni život.

svet u kome se vi možete naci, istraživati ga,

zadatke i skoro sve drugo što bi vam moglo pasti na pamet. Ovaj svet ima svoju istoriju,

pretnutno u ... Ostalo je ...



triple triad i još dosta toga. Dakle, to je osta



mного problema. Na primer, pomenimo samo ograničenja koje je ova ovaj koncept doneo, učinivši time ovu igu nedostupnom većini igrača. Do dana današnjeg ona nije prevedena na engleski i, iako je u međuvremenu postala

ograničena samo na srećne Japance koji mogu da uživaju u njenim blagodatima. Dakle, nalazimo se u pomalo paradoksalnoj situaciji: pokušavamo da vam predstavimo jednu igu

će tako i ostati barem još neko vreme i o kojoj možemo da donosimo sudove samo na osnovu

takva slika o razvoju serijala i barem nekoliko

Squares ovoga puta uradili.

Čokobi

Kao što smo u ovom tekstu već pomenuli, i ovaj FF je zadržao jednu bitnu osobinu svojih prethodnika - i sada su tu čokobi, one tako slatke mešavine između pilića i nojeva koje su vam u nekim ranijim delovima serijala zadale toliko muke svojim questovima. Ovde će oni između ostalog služiti kao zgodno prevozno sredstvo za prelazanje velikih razdaljina, ali ćete tokom igre naići i na posebnu mini-igru sa njima. Ona je veoma slična onoj koju ste već imali prilike da igrate u Final Fantasyju IX, to jest i ovde ćete koristiti ove životinje za iskopavanje blaga. Prvo morate nahraniti svoje ptice jer one nisu u stanju da rade dok su gladne, a zatim i da pronađete zgodno mesto za kopanje, obično neko mekano, travnato zemljište. Mnogi korisni predmeti se mogu dobiti samo na ovaj način, pa se sve ovo i te kako isplati.

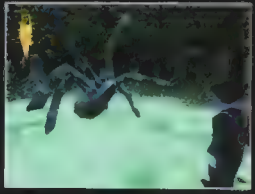


HARRY POTTER 2

Ovih dana očekujemo da se pojavi novi film o ovom malom čarobnjaku, zasnovan na priči druge knjige iz serijala o njemu, po imenu "Hari Poter i dvorana tajni". Ispoveda se snimanjem filma, tvori igara su zaigrali da je pravo vreme da se napravi i sledeća igra o Hariju, pod istim nazivom. I, evo ja, pred nama. No, kako se premijera filma bliži, od srca vam preporučujem da je sačekate ili, još bolje, da prvo pročitate knjigu, jer bi vam igra mogla u potpunosti pokvariti ugođaj. Naime, igra Harry Potter and the Chamber of Secrets gotovo slepo prati priču knjige/filma, međutim, događaji su vam predstavljeni u kratkim sekvencama koje se pojavljuju na početku nekog dela igre. U njima vam je na prilično suveran način preživljana priča i, ukoliko niste još

Medutim, pre prave čarobnjačke avanture, moraćete da pročitate kroz krati tutorial koje vam će vas provesti brat Weasley. Na njihovom imanju ćete otkriti šta sve Hari ume i može. To će u stvari najviše ličiti na skup mini-igara jer ćete prvo morati da uđete u kuću, pentrađati se po nekim kurtijama, zatim da hvatate u sanduk cevi koje po kući baca razbesneli gubik. Tek u bašti zapravo nastaje prava zabava, jer ćete biti suočeni sa gomilama preslatkih stvorica u okolišu koji izgleda veoma živopisno i magično. Tu ćete naučiti kako se koriste magije kroz lavirintsku misiju lutanja po dvorištu: i borbe sa onadjanim kućnim aparatima. Posebne kosilice i moćne veš-mašine će vas namučiti, ali i od srca nasmejati. Vrhunac svega je mini-igra u kojoj treba da izbacite iz bašte sve

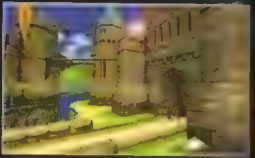
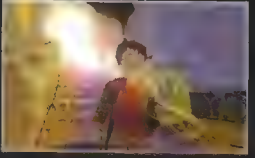
sakupljate neke predmete koji vam olakšavaju lakše vas lokomotiva ne bi stigla. Ove veš-mašine su veoma zabavne, a često i prilično bezbojne. S vremena na vreme (na primer kada sasturite neku kutiju ili pobedite nekog protivnika) bićete nagrađeni čokoladnim žabicama koje vam vraćaju zdravlje ako ste oštećeni bombonicama (sećate se, to su one sa različitim ukusima kod kojih nikada ne znate od čega su pa se lako može desiti da naletite na slatkiš od spenada ili graška), koje kasnije možete izmeniti za karte sa čuvenim čarobnjacima. Kada igra u potpunosti prilagođena najmlađima, koji i jesu ciljna publika, kontrole su veoma jednostavne i brzo ćete naučiti sve što je potrebno za dobru zabavu. Magija, bez koje je nemoguće i zamisliti Harija, veoma su dobro

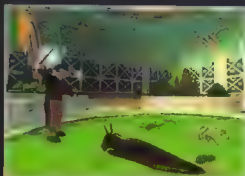
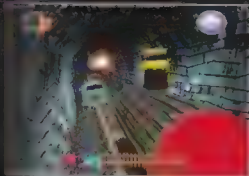


napredovati prema svom uputstvu, tako bi se moglo desiti da o njoj steknete potpuno pogrešan utisak. Sve je prvo više skraćeno i uprošćeno, što je i logično, s obzirom na činjenicu da bi svakom iluziji prepričavanje ubrzo dosadilo svakome ko prati ovom otkrivanju željan akcije. Verovatno bi bilo najbolje da ovih delova upadate ni na minut, već da je pred nama čista akcija kroz lemlje nam se legano odmotavaju niti zapleta, a uspehom, zašto bi se i morali držati ranije knjige (kao do detalja)? No, što je, tu je. Ukratko, Harry je ponovo u kući svojih roditelja koji ga kinje i zahtevaju u mračnu sobicu ispod stepeništa. Jednoga dana iznenaduje ga krajnje neobična prijava - mali gnom dolazi da ga upozori da se nikako ne vraća u školu jer se tamo dešavaju strašne stvari. Ne želim da ponovim grešku iz prvaca ove igre, pa vam neću reći ništa više o priči, ali verovatno možete pretpostaviti da ovo upozorenje neće mnogo uticati na Harryjevu odluku. Naprotiv.

gledom, a bitko jednako brzo i iz svoje snage preko ograde. Surovo, ali iznad svega zabavno. U suštini, cela igra je sastavljena od onih najsličnijih delova u kojima vam se prepričava priču i akcionih sekvenci koje predstavljaju mini-igre. Nikada će to biti vožnje kroz neke lavirintne lokacije, pri kojima ćete morati da izbegavate prepreke i da sakupljate neke korisne stvarice. Na primer, na samom početku igre ćete, da biste stigli do škole, morati da se vozite u lemljem automobilu ispred zahućalog voza i da

gledom, a bitko jednako brzo i iz svoje snage preko ograde. Surovo, ali iznad svega zabavno. U suštini, cela igra je sastavljena od onih najsličnijih delova u kojima vam se prepričava priču i akcionih sekvenci koje predstavljaju mini-igre. Nikada će to biti vožnje kroz neke lavirintne lokacije, pri kojima ćete morati da izbegavate prepreke i da sakupljate neke korisne stvarice. Na primer, na samom početku igre ćete, da biste stigli do škole, morati da se vozite u lemljem automobilu ispred zahućalog voza i da





Koliko reči o filmu

— Po kojem je rađena ova igra pojavio se ovu ovu godine i za kratko vreme postao je ogroman uspeh. Već u vreme kada ste čitali ovaj broj "Bonusa", trebalo bi da možete pogledati i u našim bioskopima. Film se, prateći radnju istoimene knjige, ne inače svoje vreme prodala u skoro milion primeraka, bavi Harryjevom drugom godinom okoloovanja u Hogwartsu. Tu glavnom svi oni dobro poznati likovi iz ovog dela, ali u novoj avanturi koja je mnogo brzo osvojila srca dece sa cele planete. Harry je sada malo ozbiljniji i svestan je da mora da se samim sobom. Da vam ne kažem, pokvarili ugodaj, nećemo vam otkriti, ali pomenućemo samo da će tu biti i drugih likova, poput oca Harryjevog neprijatelja Draco Malfoya



uravno to. U igri će takođe postojati i dueli čarobnjaka u kojima ćete oprobavati svoje moći. Oni su krajnje jednostavni i poenta je samo u napucavanju protivnika projektilima koji izlaze iz vašeg štapića i izbegavanju neprijateljskih hitaca. Ukoliko navedete protivnika da pogodi neki predmet koji svetli crveno, dobićete i specijalni napad koji će vam mnogo pomoći jer je mnogo jači od ostalih. Kako je ovo igra za decu, pobeda ne znači smrt protivnika, već će on jednostavno biti razoručen, to jest štapić će mu se "rascvetati".

U suštini, pred vama su potpuno avaturne i neleg čarobnjaka Harryja. On će morati da se veti u svoju okolo i istraži nove misterije, ali i da donosi poene svom timu, da uči nove čari, igra legendarni kviz kao i da sakuplja bombonice svih ukusa i karte sa poznatim čarobnjacima. Sve je tu, i ceo ovaj magični svet samo vas poziva da uđete u njega. I iskusite nove avanture malog maga i njegovih drugara.

Što se izgleda igre Harry Potter and the Chamber of Secrets tiče, mora se priznati da sve izgleda veoma primamljivo, posebno mladima. Tu je obilje boja, živopisno bilje, neobična, sladka stvorenja, svi oni likovi koje smo već upoznali i zavoleli. Zvuk nije ništa posebno, ali daleko od toga da kvari ugodaj. Na specifičan način i on doprinosi ovoj detinjoj atmosferi i dodaje čaroliji igri. Da nema onih, već pominjanih sekvenci u kojima vam se čitavo prepričava radnja knjige, u pitanju bi bila zaista sjajna, izuzetno zabavna igra. Ipak, ako prethodno saznate tu priču na neki adekvatniji način, ovo vam verovatno neće toliko smetati i moći ćete da se prepustite svim čarima koje ovo ostvarenje pruža.

U čemu je zapravo tajna Harryja Pottera? Kako to da je ovaj simpatični dečak za tako kratko vreme osvojio srca dece na celoj planeti? Magija, mašta - dakle one stvari koje toliko nedostaju svakodnevnom životu. J. K. Rowling je uspešla da nas na fantastičan način vrati bajkama našeg detinjstva, a savremenim klancima je dokazala da nije sve u razvoju tehnike i sličnim stvarima. Magični svet škole Hogwarts i njenih nadarenih učenika omadiao nas je sve, bez obzira na uzrast, a srećom, i igre inspirisane ovim pričama



Par slika sa Playstation-a 2

(bolje rečeno, pričama) slede taj duh i ispunjavaju nas nostalgijom i lepotom. Da se ne lažemo, ima tu i dosta nedostataka, ali njima se jednostavno može pogledati kroz prste jer celina dalje odaje veoma pozitivan utisak.





izdavač
žanr
vrsta medija
• niti na

EA Sports
Sport
CD
1

Ostale platforme

Playstation 2
X-Box

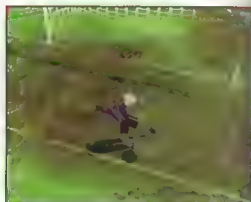
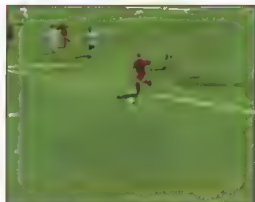
da
de

zvučnik 10
grafika 8
igra 7
trajnost 6
cena 74%

1-2 igrača • Memorijška karta • 1 BLOCK • Vibracije • Analogna kontrola

Igor Simić

FIFA 2003



ma li još života u staroj Fifi ??? Pitanje na koje nismo znali odgovor do danas a gledajući u novo ostvarenje EA Sportsa nećemo ga znati ni ubuduće! Stara dobra Fifa se vratila, i sledeći analogiju u svojim serijalima (svaki novi deo je bolji od prethodnog), stvarno je jača nego ikada, samo, da bi se nekadašnji deo populacije koja je radile igrala Fifu nego ISS (priznajem da sam i ja bio jedan od njih) "preobratio" i vratio starim verovanjima potrebno je malo više nego što FIFA 2003 može da nam ponudi. To ne znači da "Dvehiljadetrojka" malo nudi! Neee! Za početak tu je fantastičan intro u fazonu Nike freestyler-a u kome se Rajan Gigs, Edgar Davids (on i ponajviše) i Roberto Karlos poigravaju sa svojim omiljenim rekvizitom - Loptom. Više nego dobar intro - Verovatno i najbolji u igrama koje su za PSX objavljene u 2002 godini! A kada tako počnete, igra se nastavlja u već standardnom FIFA duhu - Tu su Sezona, Prijateljsk. mečevi, i razni turniri na kojima možete učestvovati. Kao i uvek FIFA u sebi ima pregršt timova koji su za ostale fudbalske simulacije samo pusto maštanje (e ovde je TIF neprevaziđeni šampion). Dokaz da govorim istinu pojavio se pred vašim očima kada budete birali ekipu sa kojom ćete nastupati - Tu su timovi iz Austrijske 71? Belgijske, Danske 11? Engleske, Nemačke, Italijanske, Francuske, Norveške (već smo se navikli), Škotske, Španije, Švedske i naravno, najjačeg, i nikada neprevaziđenog fudbalskog takmičenja na planeti zemlji MLS-a (he, he ... Ameri i fudbal! ha, ha, ha ...). Od važnijih liga koje bi treba-

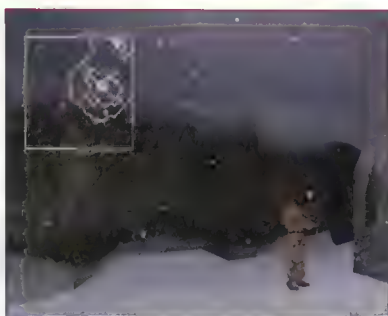


lo da su u igri nedostaju Holandska !!! i Portugalska, a kao šlag na torti i činjenicu zbog koje ćete SVI definitivno prestati da igrate igre iz FIFA serijala, treba izdvojiti nepostojanje naših klubova PA DOKLE, BRE, VIŠE ??? Kad su ti "čuveni" Amerikanci bili neko i nešto u fudbalskom svetu? Koji je to Amerikanac bio ikada proglašen za najboljeg igrača na Svetu (Džajo mastore !!!)? Ko im je bio na čelu reprezentacije kada su napravili "istorijski" skok na Svetskoj rang-listi od 70 mesta za samo godinu dana? Bora Milutinović! Eto ko je TATA !!! Još uvek se "vade" na ono što je legendarni Bora ostavio za sobom, a za osam godina neće ih biti nigde na mapi svetskog fudbala. Evo koristim i zvanično svoju poziciju u medijima (bedno piskaralo) da se usprotivim ovako glupom stavu proizvođača igara iz USA-a. Po kom osnovu oni sebi daju za pravo da nas već 5 godina ne pominju (čast trofejnoj generaciji Zvezde koja se pojavila u FIFA 2000)!!! kao da fudbal u Jugoslaviji ne postoji ??? Kolega Simić iz sportske sekcije časopisa Bonus ima pitanje za EA Sports - Da li znate ko je 1991/92 bio PRVAK SVETA u klubskom fudbalu ??? I još jedno - Da li znate ko je

PRVAK SVETA u košarci ??? Šta mislite kada će doći dan kada će USA u Beogradu (ili bilo kom gradu u Jugi) pobediti ovu sjajnu generaciju u basketu? Indijano, Indijanoooo moja suzo moja ranooo !!! Khn, khn (nakašljah se) ... Malo sam se zaneo, ali nemojte! Igrati FIFA 2003 iz čisto sportskih razloga - nije lepo zanemati nečije uspehe. A i pro evo je "nikad jači" Pa vidite ■



RAINBOW SIX LONE WOLF



Posle dugog čekanja konačno nam je stigao i poslednji nastavak Rainbow Six serijala na PlayStationu - Lone Wolf. Iako su primetnih poboljšanja u odnosu na prethodnike, ovo ostvarenje je ipak razočaralo zbog očigledne nedorađenosti i neopravdano kratkog vremena igranja (postoji svega pet mislija).

Rainbow Six serijal je započet pojavom igre Tom Clancy's Rainbow Six koja je, kao što se iz naslova vidi, bila inspirisana knjigama poznatog autora Toma Klensija, čija se dela uglavnom zasnivaju kako na opisivanju imaginarnih sukoba između SSSR-a i SAD, tako i međusobnim sukobima zemalja bivšeg Sovjetskog Saveza. Igra je bila jedna od prvih koja je nosila etiketu "Action strategy", što znači da cilj nije bio puka eliminacija protivnika, već pažljivo planiranje i izvođenje delića svake misije, kako bi cela operacija bila obavljena što tiše, uz što manje nepotrebnih metaka. Zahvaljujući izvršnoj grafici i originalnom gameplay-u igra je ubrzo postala hit. Posle izvesnog vremena, izbačena je i konverzija za PS koja nije imala ni 10% kvaliteta originalnog PC brata. Znatno bolje se pokazalo prilikom izdavanja Red Storm Entertainment -

Rainbow Six Rogue Spear, u kome se već može govoriti kao o solidnoj PlayStation igri. Lone Wolf, koji je sada pred nama, donosi jako mnogo izmena, mnogo više nego što je to učinio Rogue Spear u odnosu na originalni Rainbow Six. Jedna od osnovnih karakteristika svih igara ovog serijala, strateško planiranje pred svaku misiju i vođenje više različitih specijalaca tokom misije, u Lone Wolfu ne postoji. Razlog za to je objašnjen u prapratnoj fabulaciji: izvesni osuđenik je izjavio kako ima informaciju i pouzdane dokaze o tome da nekakva teroristička grupa krijumčari oružje američke vojske Rusiji (kakva bujna mašta...). I da je on spreman da razotkrije odgovorne ljude samo pod uslovom da vladin pregovarač sam dođe na ugovoreno mesto u Norvežskoj. Komandant Rainbow Six, grupe za specijalna dejstva, John Clark je odlučio da je Ding Chaves, najistaknutiji R6 vojnik, idealan za tu misiju. Samim time što sve vreme vodite samo jednog lika, više ne postoji potreba za razvijanjem bilo kakve strategije vezane za kretanje. Potrebno je samo da odaberete opremu i oružje i započnete igru.

da se zaglavite u nekom od njih. Tužno je da se ista stvar dešava i protivnicima dok se kreću svojom isprogramiranom rutama, što mene navodi na pomisao da Lone Wolf uopšte nije bio pristojno testiran čim su se promakle ovakve krupne greške. Kada smo već kod protivnika, njihov AI zaslužuje negativnu kritiku. Neprijatelji možete stajati iz leđa i pucati u njega, a on se uopšte neće okrenuti da na tu "provokaciju" odgovori. Takođe, protivnici ne čuju vrlo glasne pucnje u njihovoj blizini tako da mi baš nije najjasnije čemu služi svo to prigušeno oružje u igri (kad se ni ovo obično ne čuje). Uopšte, teroristi ne primećuju apsolutno ništa što im nije u vidokrugu, tako da se sa njima, sve dok vas ne uče, možete poigravati kao sa debilima. Ali zato, ukoliko vas uče, sto posto ste mrtvi, jer pucaju momentano i apsolutno nikad ne promašuju. Što se komandi tiče, one su slične kao u prethodnim delovima, raspored tastera je isti kao u većini FPS igara za Sony.

Moram priznati da sam od Lone Wolfa očekivao više, ali ni ovako nisam mnogo razočaran. U pitanju je klasična stealth akcija koja će se sigurno svideti zaigranim ljubiteljima takvih video igara.





novi igre / playlist

izdavač:
Zanr:
Vrsta medija
Ostale platforme

SOEE
Akciona vožnja
CD
1

Ostale platforme
Playstation 2
ne
X-Box
ne

zvučnik 8 9 7 9 85%

1-2 igrača • Memorijna karta • 1 BLOCK • Vibracije • Analogni kontrolis

WRC ARCADE 2002

Ponovo se dogodilo da u jednom broju "Bonusa" imamo veoma mnogo trkačkih igara, i što je najvažnije - dosta hitova u tom žanru. Ostvarenje koje je trenutno pred nama nije u pravom smislu hit, ali je sigurno sasvim solidna igra, vredna pažnje svih ljubitelja ovog žanra.

World Rally Championship je potpuno arkan-na reli vožnja koja po grafici i gameplayu najviše podseća na čuveni V-Rally, ali se kvalitetom ipak ne može meriti sa tim starim klasikom. Od samog početka igra odiše



duhom jednostavnosti i srenosti. Ponučen vam je veoma pregledan glavni meni sa nekoliko opcija: šampionat u kome postizanjem najboljeg vremena napredujete dalje, to jest otvarate nove staze; zatim Time Trial, trka za najbolje vreme; Grid Race, mod u kome se trkate sa tri protivnika, mod za dva igrača i split screen režimu i normalno - opcije. Kada sve konfigurišete kako vam odgovara vreme je da se upustite u odabir vozila i staze koju ćete voziti. Prisutan je veliki broj atraktivnih lokacija, recimo: Australija, Novi Zeland, Španija, Nemačka, Švedska, Kenija, Kipar, Francuska, Italija itd. Deo tih staza je na početku zaključan i postaje vam dostupan tek kada pređete Championship mod, a ima i bonus staza. Što se vozila tiče, prisutni su svi modeli koje smo već navikli da vilamo u sličnim igrama: Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evolution, Hyundai Accent, Skoda Octavia, Citroen Xsara, Peugeot 206 i naravno, nezostavni Subaru Impreza. Ima i skrivenih vozila do kojih dolazite na isti način kao i do zaključanih staza. Vozila se međusobno razlikuju po tri karakteristike: upravljanju, ubrzanju i maksimalnoj brzini. Te razlike su više nego primetne i savetujem vam da uvek odaberete što stabilnije vozilo, makar ono bilo nešto sporije, kako ne biste izletali sa staze u svakoj drugoj krivini. No, vreme je da se upustimo u samu trku.

Dok čekate učitavanje dobićete lep preview uslova na stazi oko kojih ne morate mnogo lupati glavu jer ne postoji potreba da štelujete svoje vozilo za date uslove. Drugim rečima, u igri ne postoje nikakva podešavanja vašeg

automobila - na svim stazama ćete koristiti iste gume, podjednako nakrivljene spoljere, osetljive kočnice itd. Cela igra je u potpunosti u arkanom fazonu, možda čak i preterano. Možete potpuno slobodno pri brzini od sto pedeset kolometara na sat gotovo česno udariti u ogradu i bez ikakvih oštećenja i većeg gubitka brzine nastaviti da vozite. Kada već govorimo o manama onda treba reći da je i osećaj brzine prenatravan (kada vozite 100 izgleda kao da vozite 200 kilometara po času) i da ima dosta bagova, pa se može desiti da vozite po ogradi ili da kod Mitsubishi Lancera prednji točkovi prilikom skretanja zauzmu neprirodan ugao od 180 stepeni sa osom automobila. No ukoliko isključimo ovih nekoliko propusta koji se programerima daju i oprostiti, dobijamo sasvim solidnu igru koja će ljubitelje držati prilično dugo uz TV. Sama vožnja je prilično energična i uzbuđujuća, grafički izgleda sjajno, a tu su i fenomenalno napravljeni promenljivi vremenski uslovi, koji će igranje učiniti interesantnijim. Muzika je



standardna za ovakve igre: brza i žestoka Mešavina teških gitarskih rifova i tehno zvuka svakako upotpunjuje inače solidnu atmosferu. Za retko koju od poslednjih igara za Sony 1 se može reći da je zaista korektna. Ovaj epitet u ovom slučaju nesumnjivo stoji i meni još jedno ostaje da ljubiteljima dobre arkanle red vožnje preporučim World Rally Championship Uživač!





DVD Stuart Litl:

Stefa Pejović

Požega

3 Standard članske kartice Beosoft Club-a:

1. Milena Anđelković, Kruševac
2. Ćirić Goran, Niš
3. Urošević Jovan, Čačak

STUART
b-a: **LITL**

Dobitnici REX-a

mini kućnog ljubimca :

1. Tomić Jelena, Sombor
2. Janko Povolny, Padina
3. Godić Ana, Beograd



15 dobitnika postera Lare Croft:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 9. Stevanović Darko, Dubočica | 10. Pajović Stefan, Čačak |
| 11. Petković Petar, Požarevac | 12. Milenković Slobodan, Kragujevac |
| 13. Ristić Nikola, Arandelovac | 14. Joksimović Nenad, Arandelovac |
| 15. Stojinović Mihailo, Sombor | |



Dobitnici tromesečne

pretplate na časopis Bonus:

1. Zoran Haviža-Lilić, Pirot
2. Miodrag Mandić, Hrtkovci
3. Miloš Aksentijević, Negotin

Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.



KUPON - NAGRADNO PITANJE

Ko tumači lik Kleopatre u filmu Asterix 2?

- ☐ **Monica Belucci**
☐ **Penelope Cruz**
☐ **Elizabeth Hurley**

- ☐ **Monica Belucci**
☐ **Penelope Cruz**
☐ **Elizabeth Hurley**



Ove igre > playstation		Ostale platforme	
SCEA platforma	CD	Playstation 2	ne
vrsta medija	1	X Box	ne

grafika	igrivost	trajnost
4	2	7
4	2	7
59%		

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analognu kontrola

4000

Jovana Erčić

DISNEY'S TREASURE PLANET

Disney nam predstavlja još jednu svoju igru. kao što je to obično slučaj, zasnovanu na bioskopskom ostvarenju ove kompanije. I film, kao i ova igra, zasnovani su na klasičnom romanu iz 1881 - Ostrvu sa blagom Roberta Louisa Stevensona. Iako je ova knjiga godinama osvajala srca mnoge dece, nažalost to izgleda neće biti slučaj sa igrom jer je ona, blago rečeno, veoma bleđa.

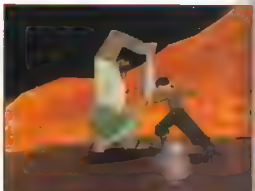
Priča govori o dečaku Jimu koji traži blago na jednom ostrvu. Usput se pojavljuje još jedan legendarni lik - jednonogi Long John Silver. Sledi sjajna priča puna borbi, izdaje i misterija... Kompanija Disney je u filmu unekoliko promislila ovu priču, uvešću u nju i neke fantastične elemente. Nisam gledala film, ali ono što znam jeste da su stare galije zamenjene svemirskim brodovima i da će umesto po morskim prostanstvima Jim krstariti po svemiru.

Igra je preuzela koncept filma i u pitanju je

manje-više standardna platforma, doduše prilično loša. Jim mora da prođe kroz niz nivoa koji svi predstavljaju različite lokacije na kojima će morati da se šetka, skakuće i puca, sakupljajući pri tom neku vrstu novca (drubloons), dragulje, kristale i diode za otvaranje vrata. Većina ovih objekata se nalazi u bunčima i kutijama, tako da je na vama samo da ih razbijete i pokupite blago koje tom prilikom ispadne. Usput će se pojavljivati i neke mini-igre koje se uglavnom sastoje u brzoy vožnji kroz neki predeo i sakupljanju satova koji vas tada ubrzavaju i svih ovih standardnih predmeta.

U suštini sve je ovo već više puta viđeno, ali i zabavno. Međutim, ono što najviše kvan kompletan ugodaj jeste zaista italijana grafika. Tu su gomile grešaka, teksture koje trepere, preklapanje objekata... sve ono što vas može dovesti do ivice živaca. Iako je zvuk generalno jednako loš, moramo pohvaliti glasovnu glumu koja ponekad zaista blista.

Billi smo u prilici da čitamo fenomenalnu



Stevensonovu knjigu, a zatim i da pogledamo film inspirisan tom pričom. Sada je pred nama igra na istu temu, koja međutim pada daleko ispod ovih ostvarenja. Neosporno je da ona može biti veoma zabavna na momente, ali ove tehničke karakteristike toliko kvare opšti ugodaj da ona postaje maltene neigriva. Šteta!



& bonus vam predstavljaju film

Planeta sa blagom



premijera
7. januar
bioskop "Palas Šumadija"

Jedna od najvećih avantura, napisana pre sto dvadeset godina, "Ostrvo sa blagom"

Robert Louisa Stevensona (Robert Louis Stevenson) dobila je sada novi izgled u najnovijem uzbudljivom Diznijevom dugometražnom crtanim filmu PLANETA SA BLAGOM.

U centru priče je petnaestogodišnji Džim Hokins (Jim Hawkins), koji se priključuje grupi intergalaktičke ekspedicije u potrazi za planetom na kojoj se nalazi blago. Sa svojim prijateljem astrofizičarem dr Doplerom, koji finansira svu ekspediciju, ulazeva se na egzotičnu galiju i postaje prijatelj sa brodskim kuharom, karizmatičnim likom, čija životna priča, po imenu Džon Silver (John Silver), od njegovih nadzorom on izrasta u pravu "spejser" i zajedno sa neosadom galije, iskušavana od vasenjaljaka) bori se protiv supernova, crnih rupa i drugih kosmičkih opasnosti. Džim Hokins je nezadrživo i ima probleme kao dete, ali je jedan od petnaestogodišnjaka.

Konstantno je na izlazu iz nezgodnih situacija. On je dečko koji ima potencijal kako za velike stvari i života. Nalazi se u opasnoj poziciji. Budući da odrasta samo uz majku, jedan deo u njegovom životu nedostaje. A to je odnos sa ocem. I taj odnos gradi kroz prijateljstvo sa Silverom koji se bori da poveri svoje predviđanje. Na taj način i Silver dobija "blago" veće od onog za kojim je tražio.



IGRAJ SE!



PSone™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

6.999 din

ili na 12 mesečnih rata

od 779. din

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**

BeaSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 180, tel: 011/ 30 43 701

Beograd • Svetogorska (Lola Ribara) 47, tel: 011/ 3222 808

Novi Sad • Miletićeva 38, tel: 021/ 817 038, 063/117 53 38

Čačak • T.G. Vavilov, I etaz, Uredsko zooličara 88, 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poslušajte naše preporuke preko interneta www.beasoft.rs/ju



Izdavač:
Zanr:
Vrste medija:

Gotham Games
Akcijska
CD

Ostale platforme
Playstation 2
1 X Box

7

7

8

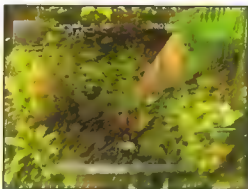
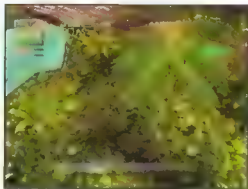
8

78

1-2 igrača • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analognu kontrola

WRC ARCADE 2002

Ponovo su pravda i svetski mir ugroženi, a vi ste opet, naravno, tu da pomenutu pretnju što efikasnije otklonite. Stigao nam je, eto, još jedan nastavak Spec Ops serijala, koji se prilično razlikuje od svojih prethodnika. Značajne izmene su načinjene u grafici i interfejsu, ali se meni čini da je rezultat svega toga loš, to jest da Airborne Commando nije ništa bolji od ostalih igara iz serijala (prevažno mislim na Spec Ops - Stealth Patrol). Priča je ista kao i uvek: odred jedinica za specijalne operacije je spreman da uvek u bilo kom



delu sveta loše momke nauči pameti. Kako bi to sve sproveo u delo, jedan Spec Ops redov, to jest vi, morate da prođete posebnu obuku na kojoj ćete se upoznaći sa kretanjem vašeg junaka i upotrebom arsenala najrazličitijeg oružja. Pošto se sve misije odigravaju iz neprijateljskih linija, pritažena borba uz puno šunjanja i taktičkog planiranja je svakako najbolje rešenje, te je od izuzetne važnosti da dobro savladate tehnike: nečujnog kretanja, puzanja, postavljanja i deaktiviranja različitih eksplozivnih sredstava itd. Kada završite sa neophodnim treningom možete se upustiti u prvu misiju u koju će vas uvesti dobro koncipiran briefing. Pored pregleda mape i ciljeva misije, vama je ostavljen izbor potrebnog oružja. Pored nezaobilaznog radija (kojim javljete bazi status, zovete evakuaciju itd.) i laptopa, svakako treba da sa sobom nosite nož za nečujno savlađivanje protivnika i iskopavanje

mina) kao i automatsku pušku koja čini osnovicu opreme jednog Spec-Opsovca. Pored toga se možete odlučiti i za pištolj, snajpersku pušku, eksplozivni komplet i drugo slično oružje, do same "bazuke" koja je tu da ulepša dan ljubiteljima rambolike akcije. Kada se dobro opremite i upoznate sa ciljevima, vreme je da započnete sa "dejtstvom" protivniku".

Bitna razlika u odnosu na ostale Spec Opsove jeste kamera iz ptičje perspektive koja je zamenila onu standardnu "Syphon Filter-ovsku". Takav pogled dosta asocira na Metal Gear Solid, ali je celokupna igra po svim svojim aspektima daleko iza legendarnog Metal Gears. Boje na ekranu su nekako prenaglašene, tako da sam pri igranju imao utisak da igran neku "sprdnju sa ratom" u stilu Metal Sluga-a, a ne ostvarenje koje pretenduje da bude realna simulacija. Pokreti vašeg junaka (naročito skok) su nekako iskarikirani i često deluju smešno, a ono što posebno ume da inirira jeste katastrofalna nepreglednost. Kamera je u najvećem broju slučajeva previše skoncentrisana na glavni lik pa se dešava da protivnik stoji na desetak metara od mene i gada me, a ja ga jednostavno ne vidim jer ga nema u mom vidokrugu. U takvim konfuznim situacijama, koje se, nažalost, vrlo često dešavaju, najbolje je osloniti se na pregledan i funkcionalan radar. Što se tiče komandi, one su veoma dobro i praktično odrađene. Veliki broj pokreta koji naš Spec-Opsovac može da izvede jeste logično



raspoređen na Dual Shock kontroleru što proiziskuje veoma lako navikavanje na igru. Muzika i zvuk su neupadljivi i zadovoljavajući. Kada se sve sabere i odzme, Spec Ops Airborne Commando je jedna sasvim prosečna igra. Meni se lično njena prethodnica, Stealth Patrol daleko više svidelo, ali ne sumnjam da će sve zagnječeni Spec-Opsovcu uživati u ovom naslovu. ■



Zar opet ...

GAME OVER

Aaa, to nikako! *



- * Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S
- * Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- * Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- * Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova



Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 46 700
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradske Šetalište BB, 032/222 006

Pozovite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Superhot Filter 3

POKRENUT

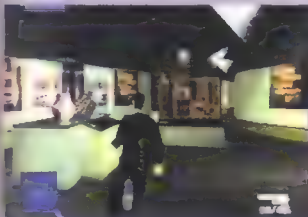
MISIJA 1

- Objektivni misije:
- Idi u sobu 413 po opremu
- Eliminiši Shi-Hao-vu vojsku
- Sastani se sa Lian van hotela

Nalaziš se u holu hotela, dođi do recepcije i uzmi ključ od sobe 413 i idi do lifta. Njime ćeš se odvesti do hodnika koji vodi do sobe 413. Udji u sobu i iz kade u kupatilu pokupi opremu. Pogledaj demo, potom pobij protivnike u zgradi preko puta sobe.

Moraš ubiti četiri poručnika i sve njegove telohranitelje. Kada ih pobiješ, saznaćeš da je hotel pun SHI-HAO-ve straže. Izadi u hodnik, eliminiši nekoliko stražara i dođi do lifta, javiće ti se Lian i reći da je lift odsečen. Pronađi otvorena vrata na tom nivou i sidi stepenicama do prizemlja. Obrati pažnju na stražare koji te čekaju iza svakog ugla. Prođi kroz ostavu koja je takođe dobro čuvana,

primićeš novu poruku iz koje ćeš saznati da moraš osloboditi taoce od SHI-HAO-ve armije. Kada dođeš do taoća videćeš da ga čuva četiri stražara. Pucaj im u glavu, jer nose pancire. Zatim taoća odve-



di do bezbedne lokacije(RP). Pošto obezbediš taoca, nastavi dalje hodnikom do izlaznih vrata hotela. Eliminiši preostala tri stražara i pogledaj demo.

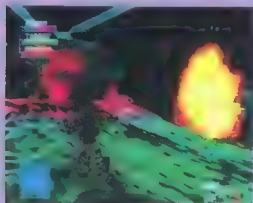
MISIJA2

- Lokacija: Negde u šumama Kostarike
- Objektiv misije:
- Sastanak sa Ellis

Pogledaj mapu i na njoj vidi mesto sastanka i eliminiši sve članove pobunjeničke armije koji ti stanu na put. Usput se sastaješ sa Lian, videćeš da ima samonavodećih automatskih mitraljeza. Takođe obrati pažnju na snajpere. Kada stigneš na mesto sastanka vidi demo. Potom idi za Lian koja će te odvesti do Ellis. Odgledaj demo u kome saznaješ da je Ellis (veza) eliminisana. Ujedno saznaješ i nove objektivne misije:

- Disable enemy Chopper transmit
- Send cordinate in HQ
- Pick up three sample from plantages
- Find transport KITS

Odatle se uputi po uzorak iz transporta. Kreni pravo putem koji će te dovesti do bunkera sa automatskim mitraljezom koga čuvaju dva pripadnika pobunjeničke armije. Eliminiši i vojnike i mitraljez. Produži pored polja sa uzorcima. Naići ćeš na tri kolibe (koristi mapu). U srednjoj nema ničega, a u desnoj i levoj postoje prolazi. Prvo idi kroz levi prolaz, likvidiraj protivnike i pokupi detektor mina u jednoj od prostorija. U drugoj prostoriji ćeš naći transmisor KITS, produži dalje niz prolaz koji će te dovesti



do starog svetilišta. Pobji protivnike koji se nalaze oko njega i na vrhu od jedne od građevina naćićeš M-79 pušku. Na kraju ćeš videti tunnel, u kome nema ničeg. Potom se vrati do polja sa uzorcima i uzmi jedan uzorak (ostaju ti još dva). Zatim se vrati do koliba i uđi u desni prolaz. U njemu te čekaju novi stražari. Kada ih poubijaš obidi prostoriju i videćeš jedan mali ulaz koji vodi u drugu. U njoj se nalaze dva sanduka sa municijom i kompjuter (network uplink). Kada ga aktiviraš, daćeš koordinate za vazdušni napad. Vрати se u prethodnu prostoriju i produži do izlaza koji te vodi do helikoptera. Eliminiši stražu i granatom onesposobi helikopter. Zatim se vrati nazad po preostala dva uzorka. Eliminiši usput stražu. Produži dalje do zapaljenih polja sa kojih nemoj skupljati uzorke. Produži do ograde i pogledaj demo u kome vojnici tera robove da rade. Prođi kroz otvor u žici i snajperom likvidiraj stražara koji maltretira robове. Oslobodi zarobljenike. Kada ih oslobodiš pokupi opremu iz sanduka, produži dalje putem do polja koja ne gore. Pokupi još jedan uzorak i odgledaj demo. Pobji stražu i onesposobi mitraljez. Videćeš raskrsnicu, produži desno putem i dođi do treće

plantaže. Sa nje pokupi uzorak i produži do izlaza (use alternate exit tunnel). Pri povratku pobji protivnike i dobro proćišljaj teren, jer ćeš usput nailaziti na sanduke sa opremom. Odgledaj demo i kreni prema tunelu. Pre nego što pridješ tunelu uzmi detektor mina koji će ti pomoći da bezbedno prođeš minsko polje do tunela. Odgledaj demo u kome



se protivliš naredjenju o prekidu misije. Nastavi dalje kroz tunel.

MISIJA 3

- Objektiv misije:
- Stop Rhoemer-a

Nalaziš se u avionu. U tovarnom delu likvidiraj dva stražara i vidi ABS-armor helmet. Nećeš moći da ga uzmeš, već



u drugi deo aviona i odgledaj animaciju. Ispod stepenica se nalaze tri sanduka u levom i desnom UAS-12 shoot-downa u srednjem pancir (flakjacket). Kreni se stepenicama do kabine aviona u kojoj se nalaze pilot i kopilot. Likvidiraj pilota koji se nalazi na desnom sedištu. Pazi, nemoj, jer neće imati ko da upravlja avionom. U kabini pronađi prekidač koji otvara tovarna vrata. Uzmi UAS-12 i kreni i otrči u tovarni deo u kome te čeka Rhoemer u ABS-armor helmet-u (crno odelo). Kada stigneš do njega ubi ga i neprestano pucaj kako bi ga iz aviona (drži dugme za pucanje) izleteo god Rhoemer ne ispadne iz aviona.

MISIJA 4

Objektiv misije:

Free The Slave Workers

Recover explosive cargoes from the slave crates

Destroy explosive cargoes to destroy mine

graš kao crnac koji pada padobranom. Na padu eliminiši stražara na kranu i što kasnije poubijaj ostale stražare oko ulaza u

rudnik. Dođi do označenog mesta za skok i sa kрана skoči na stazu. Iz sanduka sa staze pokupi eksploziv i dođi do mesta označenog kao (Climb down) i siđi dole. Naći ćeš samostrel (crossbow), pobij stražu i uđ u tunel. Zatim pobij stražare koji su u tunelu i uđi u dvorište gde te očekuje nova grupa stražara. Pošto ih eliminišeš, idi na drugi kraj dvorišta do



ulaza u okno 411. Kada uđeš videćeš mašinu i dva roba koja rade na njoj. Odgledaj animaciju u kojoj saznaš da su ostali robovi smešteni još dublje u rudničko okno. Povedi oba roba i zaštititi ih. Zatim uđi u tunel u kome je parkiran vagonet. Levo te očekuje jedan stražar, eliminiši ga pa kreni desno (levi put je trenutno zatvoren). Naći ćeš do mostića na kome će te napasti po nekoliko stražara sa leve i desne strane. Eliminiši ih i kreni dalje narednim tunelom. Odgledaj

animaciju u kojoj dobijaš nove instrukcije. Tvoj tim je pod teškom vatrom i nalazi se u tunelu ispred tebe. Na ulazu se nalazi stražar kojeg moraš neutralisati snajperom, kako ne bi privukao pažnju ostalih stražara. Dođi blizu mesta gde si ubio stražara i snajperom eliminiši i drugog stražara koji vodi zarobljenika na streljanje. Likvidiraj svu ostalu stražu i kreni nazad do sobe pored vagoneta. Postavi eksploziv na označeno mesto i odgledaj animaciju posle koje nastavljaš misiju spasavanja. Kreni na lokaciji (vidi mapu-interogate forman jones, about the diseased slaves), gde ćeš saznati sve o robovima. Dođi do hodnika sa kompozicijom vagoneta, pored kojih se nalazi prekidač. Aktiviraj ga i proveri se kroz tunel. Kada dođeš do kraja tunela, brzo iskoči iz kompozicije i likvidiraj stražara koji te gađa bacačem granata. Kreni novim putem uz brdo do sledećeg dvorišta. U njemu se nalazi kamion i barake. U baraci se nalazi Forman Jones koji će ti dati informacije o robovima. Izadi i kreni dalje prema novoj lokaciji (Free the slave workers), gde se nalaze robovi. Na izlazu barake čekaju te stražari, eliminiši ih i nastavi do novog dvorišta. Pobij sledeće stražare proveri teren i pokupi opremu. U dvorištu ćeš videti dvojica velika vrata sa oznakom BAY3 i BAY4. Pored BAY3 nalaze se mala vrata koja vode do stepenica pomoću kojih ćeš stići do sobe sa agregatima. Pobij stražu i pronađi prekidač (transmitter power swich). Aktiviraj ga i isključi napajanje repetitora. Produži drugim putem do dvorišta sa repeti-





torom u kome ćeš videti vrata sa oznakom BAY2, BAY3 i BAY4. Nastavi dalje do sledećeg dvorišta odgledaj animaciju i eliminiši stražu. Videćeš ogroman lift i kontrolnu baraku. Do barake ćeš doći stepenicama, popni se gore, pridi desnom računarom (press W) i aktiviraj ga. Pošto si ga aktivirao napašće te nova straža, ali će ti pomoći preživeli članovi tima. Sidi dole, odgledaj demo i idi do lifta. Pobji tri stražara koji izlaze iz lifta. Pucaj im u glavu jer nose pancire. Uđi u lift i odgledaj demo u kome ćeš videti da je virus Siphon Filter učini svoje.

MISIJA 5

- Lokacija: Kabul, Avganistan
- Objektivni misije:
- Eliminate 7 snipers
- Document Gogoru's Caches
- Create distraction for Logans convoy
- Retrieve Russian prototype weapon

Igraš kao Lien. Za početak imaš dve lokacije na mapi (Document Gregorou's troop movement i retrieve Russian prototype weapon). Prvo kreni Gregorijevim dokumentima. Pođi desno, između kuća, pobji stražu i nastavi do autobusa.

Eliminiši dva snajpera kod autobusa i kreni dalje niz ulicu. Poubijaj novu stražu i u jednoj od prostorija sa desne strane nađi otvor u podu. Likvidiraj stražu i aktiviraj Weapon chance. Imas 18 sekundi da izađeš iz tunela koji je veoma dobro čuvan. Vрати se do ulice istim putem kojim si i došao. Kada izađeš eliminiši stražu i snajper na krovu, proveri sve krovove na koje možeš da se popneš i pokupi municiju i opremu. Zatim kreni dalje po dokumenta (koristi mapu). Kada stigneš do njih fotografiši ih i potraži preostale snajperiste. Kada ih eliminišeš idi do helikoptera (meet chopper at extraction zone in town square) na tržni centar. Dođi do autobusa sa zadnje strane i popni se na njega. Eliminiši RPG stražare kako bi obezbedio zonu sletanja i odgledaj animaciju.

MISIJA 6

- Lokacija: Dublin, Irska
- Objektivni misije:
- Plan primary explosive in central cargo hold
- Plant explosive in AFT cargo hold
- Plant explosive in Forward cargo hold
- Steal skipping manifest

- Steal incriminating meeting video

Ponovo igraš kao Gabe. Nalaziš se u brodskom hangaru na vrhu sanduka. Pogledaj mapu i kreni da postavljaš eksploziv. Ubij čuvara u hramu, sidi dole i eliminiši stražu. Na zidu preko puta izlaza u levom uglu postavi eksploziv na označeno mesto. Pošto si postavio eksploziv u centralnom magacinu, izađi u hodnik, eliminiši stražu i idi levim hodnikom do prednjeg (forward cargo hold) magacina. Očisti hodnik od straže uđi u magacin, likvidiraj stražara na terasi i postavi eksploziv u uglu ispod terase na označeno mesto. Izađi u hodnik i kreni ka AFT magacinima (AFT cargo hold). Pošto si likvidirao stražu postavi treće punjenje i kreni dalje do (plant decoy explosive) sobe sa turbinom kako bi postavio lažni eksploziv. Pošto si ga postavio, likvidiraj stražara i obidi prostoriju. Videćeš inženjera koga ne moraš ubiti i naći ćeš sanduk sa municijom za HK-5. Stupenicama se popni do drugog hodnika kojim ćeš doći do višeg nivoa broda. Pobji stražu i uđi u menzu. Dođi do označenog mesta koje vodi do kapetanove prostorije (dump waiter). Naći ćeš se na lokaciji gde ćeš ukrasti brodska dokumenta (steal skipping manifest). Pokupi manifest, eliminiši kapetana i stražu i izađi u hodnik. Idi dva skretanja levo, uzmi granate i idi na drugi kraj hodnika, prođi kroz vrata i niz stepenice ćeš doći do sobe sa video trakama. Pokupi video dokaz i vrati se na početak (cargo hold) u magacin kako bi pobeo sa broda. Obidi hodnike, pokupi SPIDER





...i nastavi dalje. Kada dođeš do srednjeg magacina odgledaj animaciju. Zadatak je da zaštitis Meggie dok ne spusti kran. Kada Meggie spusti kran sledi animacija.

MISIJA 7

- Pucaja. Kostrarika
- Otkrivi misije:
- Spasi 6 scientis
- Download computer model of virus
- Retrieve physical sample of virus

Igraš kao Meggie. Ovoga puta nemaš mnogo. Našli si se u kanalizaciji, obidi je i likvidiraj stražara u rupi i dva kod zida. Popni se u stari grad i kreni u obilazak. Idi levo, pobij stražu, prođi pored zidašću hodnikom, siđi niz stepenice i idi do zatrpanog prolaza. Čućeš dokove i ukoliko opališ metak naučnici su u opasnosti. Vрати se do raskrsnice i produži hodnik, dođi do sanduka i popni se na krov kako bi dohvatio otvor u plafonu. Zatim desno pokupi municiju za UAS-12, produži dalje niz novi prolaz gde te čekaju novi stražari. Pucaj u burad koja se nalaze sa leve i desne strane uz zidove. Moći će ti da eliminiše stražu svojom municijom. Kada su stražari eliminisani idi u levu prostoriju, oslobodi naučnika i računara pokupi podatke o virusu. Zatim unuši sve kompjutere na koje naiđeš u toku misije. Nastavi dalje hodnikom u kome ćeš osloboditi još jednog naučnika, videćeš na zidu prolaz i jedno odeljivo vrata. Uđi u prostoriju i nakon što uništiš kompjuter uđi u prolaz koji te vodi do prostorije u kojoj se nalazi sanduk sa H-



I li puškom. Nastavi dalje do dvorišta koje je veoma dobro čuvano. Pazi da te ne otkriju, pa zato koristi H-11 (nečujnu pušku) i pucaj stražarima u glavu ukoliko je to moguće. Kada ih likvidiraš ođi do zatvora u kome se nalaze naučnici, tu te očekuje poruka. Potom kreni u potragu za eksplozivom kako bi otvarao ćelije. Produži dalje hodnikom i odgledaj animaciju u kojoj ćeš saznati da moraš zaštititi devojkę koja ti može pomoći oko virusa i podataka. U prostoriji sa leve strane nalazi se devojkę, ali pre nego što dođeš do nje moraš likvidirati svu stražu u dvorištu. Kada si eliminisao sve stražare u dvorištu pokupi devojkę i pošalji je do bezbednosne zone. Zatim idi do zida preko puta i uđi u prostoriju sa stubovima. Usput eliminiši sve neprijatelje na koje naiđeš. Uđi u tunel, obidi sve prostorije koje možeš i u jednoj od njih naći ćeš tri računara. Nakon što ih uništiš nastavi dalje u malu sobicu u kojoj se nalazi skriveni eksploziv. U dnu ćeš naći još jednog naučnika koji će te uputiti u rupu. Vрати se nazad do zatvora i oslobodi preostale naučnike tako što ćeš postaviti eksploziv ispred vrata. Kada oslobodiš sve naučnike vrati se do rupe na koju te je uputio prethodni naučnik. Kada si došao kroz rupu naći ćeš artefakt (artifakt). Popni se opet na viši nivo kuda si došao i uđi u prvu sobu sa leve strane, videćeš otvor. Uđi

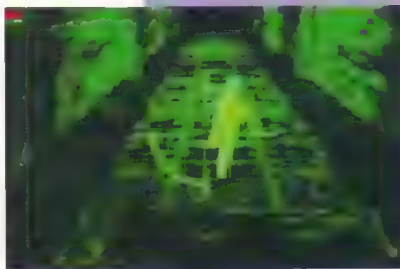


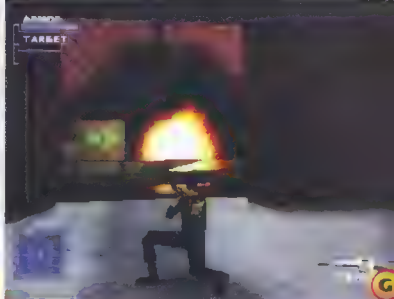
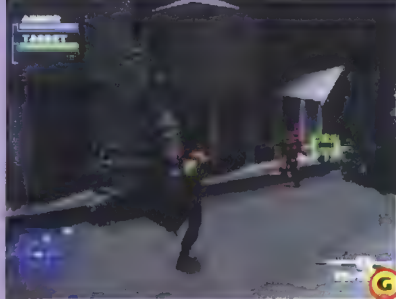
u njega, uzmi pancir i pobij stražu. U toj prostoriji naći ćeš kompjuter koga ćeš uništiti. Takođe ćeš u toj prostoriji naći i virus (viruse sample), uzmi ga i odgledaj animaciju.

MISIJA 8

- Objektivni misije:
- Prevent 4 Trucks from escaping the docks

Ponovo igraš kao Gabe. Napadaju te dva stražara sa pancirima, pucaj im u glavu. Kad ih pobiješ, obidi dokove i sastani se sa Meg (Meggie). Pošto se sastaneš saznaćeš da mostove čuvaju snajperisti sa kula, pusti Meg da im privuče pažnju pa potrčji do kamiona, popni se na njega i postavi Eksploziv. Pokupi municiju iz sanduka i pancir, potom kreni pored kule i dođi do Megi u hangar br.3. Kada se nađeš u hangaru gađaće vas granatama. (Pucaj u bure i ubij ih). Ubij Stražara i pucaj u bure kako bi razneo vrata, pokupi snajper iz sanduka i izađi napolje. Eliminiši stražare. Kad ih pobiješ videćeš članove svoga tima koji ti pomažu i kamion. Sa desne strane





ograde videćeš drugi kamion, eliminiši stražu i miniraj ga. Vрати se na suprotnu stranu prolazu, kada dođeš na drugi kraj vidi demo u kome saznaješ da je područje pod teškom snajperskom kontrolom. Takođe dobijaš jednog čoveka koji će da te vodi. Dođi do ulaza u hangar i desno od vrata pokupi pušku MIL-15. Uđi u hangar i dođi do Rasela i Megi. Ne smeš odvojeno da dozvoliš da ih ubiju, zato budi oprezan i ubijaj sve stražare redom. Kada otvori vrata uđi sa njim i popni se na sprat. Štiti ga dok ne otvori sef. Eliminiši stražu i kreni nazad. Obiđi hangar i uđi u njegov drugi deo. Takođe i njega očisti od straže i pucaj u buriče da rasture vrata. Izadi napolje i eliminiši stražu, zatim idi do kamiona, popni se na njega i miniraj ga, zatim kreni dalje ka tunelu. Ispred tunela eliminiši stražu i uđi u tunel, u kome se nalazi poslednji

kamion, i eliminiši dva stražara, popni se na kamion i miniraj ga.

MISIJA 9

- **Objektiv misije:**
- **Stop truck**
- **Locate Nigel**

Nastavi dalje kroz tunel, eliminiši stražu, pokupi municiju i izadi iz tunela i javi se Meg. Upozorićete da moraš da nađeš vezu, jer je pod teškom vatrom, produži dalje, skreni levo i naći ćeš vezu i obezbedi mu podršku. Prati Migla koji će te odvesti do poslednjeg kamiona, peti kamion nećeš uništiti jer je tako rekla Megi, već ga moraš sačuvati. Nastavi dalje kroz prolaz i eliminiši stražu. Videćeš da je veza izdajnik. Vidi demo.

MISIJA 10

- **Objektiv misije:**
- **Escort remains of convoy to Kabul**

Eliminiši stražu, kamion mora ostati sačuvan kao i ostatak ljudstva, kada uništiš stražu kamion će morati nastaviti dalje, kreni za njim. Sa desne strane se nalaze ruševine odakle vas gađaju minobacači. Sa leve strane se nalazi tunel koji čuvaju straža. Uništi stražu, prođi kroz tunel i naći ćeš se u kampu. Uništi stražu, pokupi municiju i vrati se nazad. Kada izades iz tunela kreni za kamionom, pređi ispred njega i uništavaj sve što mu se nađe na putu. Dođi do barikada. Prvu barikadu će uništiti Ellis, a drugu moraš ti. Pređi sa druge strane i postavi eksploziv. Kada uništiš ogradu nastavi dalje putem, dođeš do mosta koji je miniran. Pređi sa druge strane mosta, uništi stražu i snimi

...zadnje, zatim se vrati do mosta, dođi ispod mosta, popni se na konstrukciju i deaktiviraj mine. Vрати se na put i nastavi dalje. Naći ćeš još jednu minu. Čuvaj leđa Ellisa i ne deaktivira minu. Kada uspe da deaktivira minu nastavi dalje putem do kamiona koga čuvaju snajperisti. Kada ih ubiješ, vrati se nazad i pomogni Ellisu da aktivira kamion. Kada pobiješ stražu nastavi dalje do kamiona, naći ćeš na novu barikadu ispred tunela. Tunel je dobro čuvan, zato se potruđi da ubiješ stražara. Kada ih ubiješ miniraj žicu i oslobodi prolaz. Vidi demo.

MISIJA 11

Lokacija: Kabul - Avganistan
Objektiv misije:
 - Destroy the tank before it destroys the convoy

Nalaziš se u gradu. Pošto eliminišeš prvu stražu kreni u potragu za tenkom. Kreni na kom, pokupi municiju i ubij nove stražare. Pošto uništiš stražu javiće ti se Meg. Sledeći zadatak je da pokupiš eksploziv u pobunjeničkom garnizonu. Napadaće te mnoštvo stražara, kada ih ubiješ pokupi opremu, municiju i eksploziv. Eksploziv ćeš iskoristiti tako što ga postaviš ispred tenka kada se zaustavi ispred baze. Zatim se zaustavi malo dalje ispred tenka i aktiviraj ga daljinskim upravljačem. Vidi demo.



MISIJA 12

Lokacija: Tanami desert, Australia
Objektiv misije:
 - Primary: Photograph evidence Of Aborigine genocid
 - Primary: Sabotage Radio communications dich
 - Rescue Dr. Wessinger after completing primary objectives

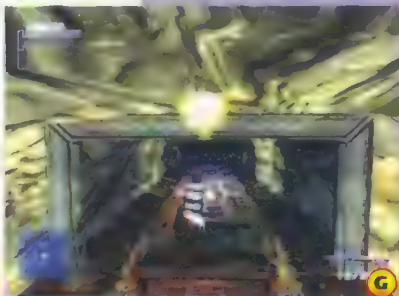
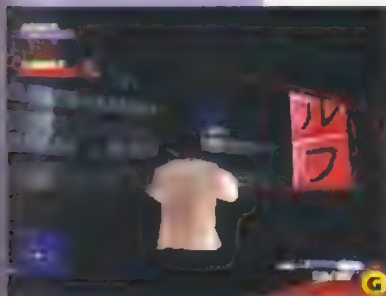
Misiju počinješ u pobunjeničkom kampu koji je kamufliran kao bolnica. Očisti kamp od pobunjenika. Potom na mapi pronađi (Communications dich), radio stanicu koju treba da sabotiraš. Kada ga sabotiraš kreni da fotografišeš genocid nad Aboridžinima, čiju ćeš lokaciju naći na mapi. Usput se javi sa radija jednog od leša, pobij stražu i kreni sa mesta dokaza. Naći ćeš raku u koju su bačeni leševi, dođi do nje i fotografiši je. Zatim kreni da oslobodiš doktora Wessinger's. Pre nego što ga oslobodiš ubij četiri stražara koji ga čuvaju. Kada ubiješ poslednjeg, uđi u

šator i evakuši doktora. Pošto si oslobodio doktora, kreni da skupljaš DNA podatke. Prvi na redu (Vial of DNA Ligase) se nalazi preko puta ulaza u doktorov šator (vidi mapu). Zatim idi po "Vial of isogenic inhibitor proteins", vidi mapu. Kada pokupiš i njega idi po "Vial of Syphon filter RNA". Kada pokupiš sva tri dokaza kreni ponovo kod doktora. U šatoru se nalazi straža, kreni nazad i pradi doktora. On će te odvesti do mestana kome se nalazi helikopter, koji je dobro čuvan. Eliminiši stražu i odvedi doktora u helikopter. Vidi demo.

MISIJA 13

Lokacija: Australija, Villenolm Village
Objektiv misije: Assassinate commander Silvers
 - Give antidote to 6 Aborigines

Pošto si doktora obezbedila kreni ka mestu (označenom na mapi) na kome se nalazi komandir Silver (vidi mapu) i pobij stražu. Pazi da te ne primeće, ukliko te primeće misija je propala. Obidi svaku prostoriju, jer su u nekima Aboridžini. Nekima od njih treba da daš Antidote. Pored logora naći ćeš iskopane rake pored kojih se nalazi zaraženi ambar. Eliminiši stražu tihim oružijem, potom obidi preostale zgrade i pronađi preostale Aboridžine. Poslednjeg Aboridžina ćeš naći u zemunici. Pošto oslobodiš i





njega dobićeš novi objektiv, ukradi kamion i vrati se do zone sletanja. Kada stigneš do kamiona odgledaj demo. Posle toga ćeš morati da oslobodiš zonu sletanja od novih neprijatelja.

MISIJA 14

- Lokacija: Western Montana: Paradise Ridge
- Objektiv misije: Make your way to the Crash site and report back its location
- Plant homing device on powerlines
- Eliminate 2 Militia sniper

Eliminiši snajperiste na tornjevima i stražu koja je sakrivena u žbunju, produži dalje do zarobljenog agenta. Pre nego što ga oslobodiš pobij čuvaru koji vas čekaju u zasedi (agent je mamac). Potom nastavi ka Powerlines mestu na kome ćeš postaviti sistem za praćenje. Naći ćeš na

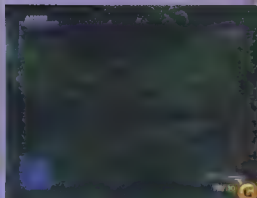


četiri čoveka koji nisu neprijatelji. Reći će ti gde je lokacija koju tražiš. Postavi na stubu odašiljač i eliminiši stražu. Nastavi potragu sa mesta nesreće. Kada stigneš vidi demo. Potom se vrati i skini spravu koju si postavio na stubu. Kada je ukloniš kreni u potragu za porodicom ubijenog agenta. Usput eliminiši sve protivnike (neke nećeš moći da ubiješ). Kada stigneš do kontaminirane zone vidi demo.

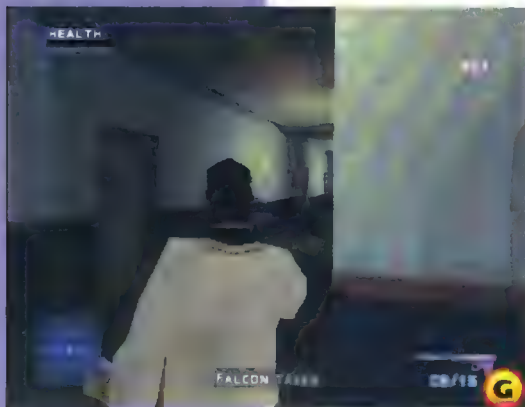
MISIJA 15

- Objektiv misije: Find Debbie and Dusty Oakton and bring them to safety
- Find the satellite data
- Find special agent Kelly

Kada stigneš do kontaminirane zone kreni putem i počisti sve protivnike do kojih naiđeš. Dodi do hangara i uđi u njega. Ne silazi dole već obidi tavan. U



drugom delu tavana naći ćeš otvor. Uđi u njega, pobij stražare koji maltretiraju zarobljenika. Pokupi municiju i opremu i obidi prostoriju u kojoj ćeš naći otvor u podu. Uđi u njega i naći ćeš se u tunelu. Nastavi njime dok ne izađeš na drugu stranu. Videćeš stražu koja maltretira zarobljenike - eliminiši oba stražara. Obidi uličicu i dodi do zarobljenika. Popricaj sa njim dodji do vrata pored parkirane prikolice kamiona i uđi unutra, vidi demo. Potom uključi mapu i vidi tačnu lokaciju agenta Kelly. Eliminiši stražu i idi do stepenica. Popni se njima na prvi nivo. Nemoj ići na prva vrata već produži gore. Naići ćeš na pukovnika Silvera koga ne smeš da ubiješ. Vratu se nazad ispod njega, popni se na kontejner ispod platforme na kome se nalazi pukovnik. Skoči na platformu, postavi napravu za praćenje pukovnika i beži nazad. Zatim nastavi ponovo stepenicama, popni se njima i uđi na vrata. Prati hodnik koji će te odvesti u dvorište kod bunara. Pored jelke naći ćeš zarobljenog agenta Kelly. Pošto ga oslobodiš eliminiši stražu. Vidi demo i nastavi po planu. Sidi u bunar i produži tunelom. Naići ćeš na dva pobunjenika koji razgovaraju. Kada naiđeš na prostoriju klekni na označeno mesto. Porazgovaraj sa pobunjenicima koji će se posle razgovora ophoditi prijateljski prema tebi. Obavesićete da je ispred zaseda. Pokupi sa stola bacač granata. Produži dalje hodnikom do izlaza, eliminiši stražu koja pravi zasedu. Dodi na kraj dvorišta do kapije, otvori je i uđi u drugo dvorište. U njemu se obračunavaju milicija i teroristi. Kada



...šiš u dvorište pusti da se milicija
...računa sa teroristima, a ti idi pozadi i
...onađi ulaz u zgradu. Porazgovaraj sa
...cijom koja će ti reći da imaš dva sna-
...pera na krovu i jedan na balkonu. Pošto
...eliminišeš prati miliciju koja će te
...vesti do ulaska u podzemni hangar. Uđi
...ega i dođi do metalnih vrata koja vode
...podrum. Otvori ih. Odgledaj demo.

MISIJA 16

Lokacija: Oakton compound., Western
Montana, Underground bunkers
Objektivi misije: Meet Debbie Dakton
- Bunkers
Lead: Oakton family out of Caves

Mapa nije dostupna. Pošto si našao deča-
...a prati ga, on će te odvesti do majke.
...putiće te do mesta gde se nalazi opre-
...ma. Pokupi sve i nastavi po planu. Kad
...dođeš do pećine, sačekaj dečaka da ti
...ponese infra-crvene naočare. Pošto ih
...zmeš, kreni za dečakom preko mosta.
...kada izađeš van, pazi da ne padneš u
...rovaliju. Zatim idi uz stepenice, dođi do
...sobe, uništi stražu, pusti dečaka i nastavi
...taoce za njim. Naći ćeš njegovu drugaricu
...pošto porazgovaraš sa njima idi do sobe
...stolom. Zadatak ti je da nađeš prvu
...pomoc. Kada dođeš u sobu, prođi kroz
...krugli tunel, skreni dva puta desno, jed-
...nom levo uđi na vrata i uzmi pomoć.
...obiđi mali hodnik i vrati se do sobe sa
...dečakom i devojkom, pre nego što injih



ubiju. Vidi demo. Potom ih odvedi
bezbedno van pećine. Prati ponovo deča-
ka koji će te odvesti do operativne sobe.
Uništi stražu i odvedi ih bezbedno do
lifta. Njime se spusti dole i nastavi
tunelom. Dođi do hale za sastanke, pusti
ih da prođu, a ti obezbedi prolaz.

MISIJA 17

- Lokacija: Washington D.C, SENATE
HEARINGS BUILDING
- Objektivi misije:
- Capture Mara Aramov
- Rescue the captured federal agents
from the senate lobby

Igraš kao Gabe. Kreni hodnikom, elimi-
niši stražu, skreni u privi prolaz levo i
obiđi sve prostorije. Zatim dođi do
kupaćila, pucaj u ventilacioni otvor i uđi u
njega. Prođi kroz njega i sidi u kancelari-
ju gde ćeš naći kod. Izadi iz kancelarije i
očisti hodnik od neprijatelja. Zatim nađi
drugi toalet, ubij stražu i uđi u ventila-
cioni otvor. Njime ćeš doći do kontrolne
sobe. Pritisni taster na kontrolnoj tabli
koja otvara metalna vrata. Idi do sobe sa
taocima i pobij stražu. Kada oslobodiš

taoce kreni da zarobiš Maru Aramov.
Zatim otrči do lifta i njime sidi dole. Kada
sidoš u metro, eliminiši stražu i uđi u voz.
Washington D.C, Senate Subway sistem.

MISIJA 18

- Objektiv misije:
- Kill Mara Aramov

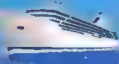
Zadatak je da ubiješ Maru pre nego što
pusti virus kada stane voz. Idi kroz voz i
redom ubijaj stražu. Kada dođeš na pola
voza javiće ti da je Mara uzela taoce. Prvo
moraš da oslobodis taoce, a zatim da
ubiješ Maru. Pošto si oslobodio sva tri
taoca, kreni da likvidiraš Maru. Pre Mare
ubij njenog poručnika kako ne bi došao
do lokomotive. Postavi eksploziv na vrata
ispred lokomotive. Zatim nastavi po
planu. Kada dođeš u zadnji vagon, videćeš
da Mara drži taoce iza neprobojnog stak-
la. Popni se na krov i uzmi pušku H-11
kojom možeš da gledaš kroz zidove. Stani
iza Mare i pucaj u nju. Odgledaj animaci-
ju i kreni sa igrom ispočetka, jer si je
upravo ZAVRŠIO !!!



Ovlašćeni distributer časopisa

boNus

za crnogorsko primorje



CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 067/588-006

MULTIPLEJER, LAN I KONZOLE

Šta je smisao od turiranja u Metal Gear, jurcanja u Colin McRae šampionatima i strateškog planiranja u Premier Manageru? Ništa, osim razbijanja ortaka u Tekkenu, FIFA i tom istom Colin McRae-u, normalno u multiplejer varijanti. No, ono što je uvek bio problem u slučajevima kada neko veće društvo u kasne sate bleji uz PlayStation jeste činjenica da dok dvojica igraju svi ostali moraju da se suše, jer zaista retko ko poseduje multitar ili LAN, a pritom je i broj igara koji dobro podržava ove, u suštini sjajne dodatke, smešno mali. Zašto i najodaniji konzolaši, vlasnici konzala nove generacije često poseduju PC igraonice? Pa odgovor je tako jednostavan - žele ono što na konzoli za sada ne mogu da dobiju - da operu nekoliko ortaka ISTOVREMENO u svojoj omiljenoj igri.

Na pojavom **Quake-a 3** i **Universal Tournament-a**, u Beogradu počinju masovno da na sve strane niču PC igraonice čija se ekspanzija geometrijskom progresijom nastavlja i nastavlja sa pojavom famoznog **Counter Strike-a**. Skenas na bukvalno svakom drugom čošku stvarno gubim nalog tipa koji je uložio desetak

hiljada DEMOna i pretvorio svoj stan u igraonicu. Što je najvažnije, bez obzira na to što ih je toliko mnogo i što je konkurencija samim tim nenormalno jaka, ovaj biznis je i dalje više nego isplativ. Vlasnik jedne Igraonice za svega par meseci u potpunosti isplati kompletan ulog i od tada je na čistom dobitku. Od najmlađih klinaca nižih razreda osnovne škole pa do iskusnih zanesenjak, svi živi hoće na "kanter...kanter (bez U- to je bitno)" i tako mi sada imamo tu čitavu klanove, organizacije i mnogobrojne turnire na kojima se pored dobre zabave može i ponešto veoma vredne osvojiti. Sve je to otišlo toliko daleko da je samo zahvaljujući LAN igranju osnovana **Sveatska Counter Strike** liga na kojoj se takmiče igrači predstavnici zemalja - kao reprezentacije! U Južnoj Koreji je Counter Strike, pored Star Craft-a i još nekih drugih igara proglašen za zvanični sport - ravnan sa fudbalom ili košarkom, na primer. Da ne pominjem da nagrade na međunarodnim LAN turnirima iznose i po nekoliko desetina hiljada funti... Dakle, kompletna organizacija i mreža igranja, odnosno poslovanja, razvijena je samo zahvaljujući mrežnom (lan) igranju. E, sada...

postavlja pitanje šta je sa konzolama? Zašto se slična dešavanja ne odigravaju na PlayStation 2, Xboxu, Game Cube-u i drugim platformama za koje znamo da su po hardveru i mogućnostima i po kvalitetu samih igara rane uz rame, ako ne i ispred PC-a? Razlog za to je prilično neshvatljiv. Cena bilo koje od konzala nove generacije sa solidnim TV-om je bar upola manja od cene računarske konfiguracije koja zadovoljava potrebe najnovijih PC igara. Održavanje je podjednako (ne)zgodno, a u broj zainteresovanih za ovakvo mrežno igranje - ogroman. No, i pored svega toga igraonica sa umreženim konzolama nove generacije gotovo da i nema. U ovoj Jugi posleji svega nekoliko izuzetaka. Jedan od njih je beogradski "Sony Game World" u kome je 11. decembra održan jedan od prvih turnira na umreženim PlayStation 2 konzolama kod nast. Ovaj svetao primer bi trebalo da slede i drugi igraonice i ja prosto ne mogu da dočekam dan kada će LAN igranje Wimping Eleven-a biti rašireno poput Counter Strike-a. **Slavko LANIB**

Miroslav Đorđević



DRURY

GAMES

KRUSEVAC

063/800 3 931 064/163 3 6

INI LAN-GHOST

WINGSTGROUP.DRURYPAGE.S

SPECIALIZOVANI SAIT ZA MULTIPLEJER I BOARDGAMES, DVD, VIDEO I NA SAITU NAJNOVIJE SKINOVE I RASA KALIBUR I GHOST I STRANA NOVOGODISNJI

3-BOX,PS2,PS ONE,PC,HINTENDO GAMECUBE

VILKI IZBOR DRUŠTVENIH IGRALICA

NA TABLI-POZOVITE

- SCOTLAND YARD
- RISK 2210 A.D
- NAPOLEON IN EUROPE
- COSMIC ENCOUNTER
- THE HUNT
- V.I.P

VILKI IZBOR WORKSHOPOVA

NA PRAVITE SVOJU IGRI

- LORD OF THE RINGS
- WARHAMER
- BLOOD BOWL
- DUNGEONS AND DRAGON

DODATNE FIGURE I LUTKE

FIGURE SU OLOVNE

STATION ONE KONTAKT

NOVE IGRE

- WRC ARCADE RALLY
- HOOTERS ROAD TRIP
- TREASURE OF PLANET
- TONY HAWK'S SKATER
- SHREK
- DANCING STAGE SUPERHIX
- FIFA 2003
- SPEC OPS 4 /AIRBORNE COMMAND/
- HARRY POTER 2
- WOLF EVOLUTION MILERS 2

PLAYSTATION 2

POZOVITE CENE SU U POKO

MODIFIKOVANJA SA EXPLOSION

SA MESSIAH DIRECTOR

PS2 GAMES VERBATIM COU 00 DIN

PS2 GAMES DVD 600

ORIGINALNE IGRE

- FINAL FANTASY 10
- V RALLY 3
- NO ONE LIVES FOREVER
- BOS MANDALAY

NOVE INI O/P

CASTLEWEN ARKADNA PLATFORMA

WAR OF THE MONSTERS

SAMURAI MYSTIC HEROES

STAR WARS BOUNTY HUNTER

ING GAME HUNTER

BLOOD RAYNE ALPINE BAKER

HEAD TO RIGHTS, FREEMAN

NY TACSMANIAN TIGER WITH

RODA CLANCY'S GHOST

STAR WARS: CLOVE WARS

MARK ANGEL JAMES

XTREME LEGENDS

MORTAL KOBAT 2

DRAGON'S LAIR 3D

POZOVITE ZA JOŠ NOVITETA

2. JANUAR 2004

THE GETAWAY DEVIL MAY CRY 2

MIDNIGHT CLUB 2 THE SIMS 2

PARADA 2 PRIMAAL MY STREET PRIDE FC

GALERIANS 2 ASH MALLICE

FEBRUAR -TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

SRČANI NOVOGODISNJI PRAZNIKI

TRIKOVI I ŠIFRE



sony playstation 2

Wild Arms 3

Trikovi:

Novac - Kad stigneš do Serpent's Coil-a, neprijatelj će tamo uvek biti Jells i uvek će se pojaviti u broju od 3 ili više. Oni su imuni na fizičke napade. Kad si na nivou 10 ili višem, koristi samo elementarne Arcanas. Posle bitke, primetićeš da ćeš dobiti Arcana dragulje tačno kako je Arcana korišćen da ubije Jells. Svaka bitka može rezultirati u tri ili više Arcana dragulja. Svaki Gem može da se proda za 100 Gellias. Svaki neprijatelj kog ubiješ koristeći Arcana će dati Arcana dragulj



Dragulji - U Fallen Sanctuary, pobeđi Pilbugs sa Arcan-om da bi dobio Zemlju, Vetar, Vatra i Led koji se mogu koristiti u borbi, ili prodaj za 100 gellia.

Pogledaj portrete karaktera - Za vreme bilo kog normalnog dijaloga, pritisni select da vidiš portret karaktera koji govori.

Burnout 2: Point Of Impact

Otključaj vozača Eda pobeđujući sa zlatom sve nivoce u ofanzivi 101.

Otključaj Runaway (boost start in crash only) pobeđujući u svim nivoima u crash-u.



Neranjivost - Završi sve Grand Prix Šampionate sa zlatnim medaljama da otključaš "Neranjivost" opciju u "Cheat mode" meniju.

Pursuit mod za dva igrača - Uspješno završi Pursuit 3.

Trik:

Brzi start - Pri odbojavanju, kada je pogled sa zadnje strane automobila, drži X. Onda, pritisni □ dok držiš X i dim bi trebalo da krene iz tvojih guma. Nastavi da držiš X. Delić sekunde pre nego što se pojavi "GO!", pusti X i odmah ga pritisni ponovo. Ovo bi trebalo da ti da podizanje.

Contra: Shattered Soldier

Bonusi pri kompletiranju:

Uspješno završi igru pri normalnim podešavanjem težine sa najmanje "B" rangom da bi otključao "Theater" opciju, "Database" opciju, i nivo 5 u trening modu.



Uspješno završi igru sa "A" rangom da bi video alternativnu završnu sekvencu i otključao nivo 6.

Gallery opcija - Uspješno završi igru sa "A" rangom



Veseli film u pozorištu - Kompletiraj igru na težini "Normal" sa "S" rangom.

Nivo 6 - Uspješno završi nivo 5 sa "A" rangom.

Nivo 6 u trening modu - Uspješno završi nivo 6 pri normalnom podešavanju težine igre.

Nivo 7 - Uspješno završi nivo 6 sa "A" rangom.

Finalna borba sa Boss-om u trening modu - Savladaj Boss-a na kraju igre pri normalnom podešavanju težine.

Opcija za vraćanje - Uspješno završi igru sa "A" rangom

Theater opcija Uspješno završi igru sa najmanje "B" rangom.

Hitman 2: Silent Assassin

U Main (glavnom) meniju pritisni:

God Mod -- R2, L2, Gore, Dole, X, R2, L2.

Sva oružja -- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, □, X

Slow Motion -- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, L2

Puno zdravlje -- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, Dole

Punch Mod -- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, Gore

Gravitacija -- R2, L2, Gore, Dole, X, L2, L2

Dopuna oružja -- R2, L2, Gore, Dole, X, R2, R1

Bomb Mod -- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, L1

Megasila -- R2, L2, Gore, Dole, X, R2, R2

Level Cheat -- R2, L2, Gore, Dole, □, Δ, O

Nailgun Mod -- R2, L2, Gore, Dole, X, L1, L1

završnica nivoa - R2, L2, Gore, Dole, X, L3, O, X, O, X.

Selektovanje mislija - Brzo pritisni R2, L2, Gore, Dole, □, Δ, O u glavnom meniju.



Trik:

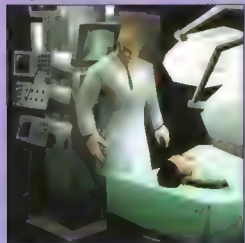
Sačuvaj se od medja - Osvoji (Silent Assassin) rang za drugo vreme u igri. Napomena: Ovo mora biti u misiji u kojoj se ranije nisi rangirao.

Osvoji Silenced Ballers - Osvoji (Silent Assassin) rangiranje prvim igranjem.

Dobijanje tihog ubice - ANETHEMA:

Najpre moraš ući i uzeti snajper iz garaže. Da bi ovo uradio jednostavno čekaj da čuvar prodje iza kuće i utrči i istrči napolje, ili ga drogiraj (nemoj da ga ubiješ ako želiš da dobiješ bonus tihog ubice) ukradi mu oružje i odeću, utrči unutra i uzmi snajper, zatim istrči napolje penjući se na vrh uzvišice, okrećući se i gadaj snajperom Don-a na njegovom balkonu dok igra golf. Nemoj da brineš neće ga naći. Ako nisi drogirao čuvara onda je ovo najbolje vreme. Iskoristi samo 4 boce inače ćeš ubiti čuvara. Sad imaš preko 4 načina da uđeš u kuću. Jednostavno, u uniformi čuvara prodji pored ostalih čuvara i sidi u podrum. Popenji se do kuhinje sklanjajući se od kuvarice, jer će ona razotkriti

tvoje prerušavanje ostalim čuvarima. Nemoj se penjati uz stepenice, nego idi čistim putem kroz prazne sobe do drugog niza stepenica. Proveri mapu da bi se uverio da je lik koji se nalazi iznad otašao, utrči u spavaću sobu Dona, napoli na balkon skupi ključeve i nazad pre nego što se on vrati, inače ćeš se razotkriti jer on to radi samo jednom. Za to vreme čuvaj bez svesti i će se povratiti, tako da ako bilo koje sremeni tvoja maska će biti razotkrivena. (Ako ne možeš da se vratiš kroz vrata, i ako se čuvaj još nije probudio, možeš da se spustiš kroz balkon. Ovo će te ošteti-ti ali ćeš još uvek biti dobro. Čuvari neće ništa posumnjati ako jednostavno prodješ pored njih, a da im pri tome ne dozvoliš da te dobro pogledaju.) Idi u kuhinju kroz čist hodnik, i dole do podruma. Na iznenađenje sveštenik nije tu tako da možeš da prođiš uz stepenice, trčiš desno i nestaneš kroz vrata kroz koja si i ušao. Nije bitno ako nemaš ključeve kola, jer možeš izći iz nivoa na onom mestu gde pise EXIT na mapi. Nemoj da prestaješ da trčiš dok ne završiš nivo, i trebalo bi da budeš nagradjen nagradom tihog ubice. To će biti ako nisi imao nikakva upozorenja, bliske susrete, ili ubio nekoga. Srećan lov!



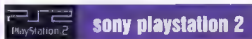
Kolekcija oružja - Kroz sve nivoove nalazićeš na mnoge različite tipove oružja. Kad god vidiš oružje koje još nemaš, uzmi ga. Kad završiš nivo na kom si našao novo oružje, oružje će biti dostupno u trojnoj kući. Imaćeš i municiju u sobi da bi ga koristio ako želiš. Kako god bilo, ima mnogo oružja koje je teško za nošenje unutar tvoje garderobe pa mora biti nošeno na otvorenom. Nećeš biti u mogućnosti da poneseš oružje iste veličine ili veće od onoga koje već nosiš, dok ne ostaviš ono koje već nosiš. Naći ćeš na oružje na istom nivou koje ne možeš da kupiš zato što već nosiš neko oružje, i oružje koje bi kupio je isuviše veliko da bi ga sakrio. U ovom slučaju moraćeš da odlučiš sa kojim oružjem želiš da završiš nivo. Uvek možeš ponovo preći cео nivo da bi uzeo oružje koje nisi poneo prošli put.

Pobedjivanje Boss-a - Da bi se borio sa Boss-om, moraš da eliminišeš sve ubice. Ovo će učiniti borbu sa Boss-om daleko lakšom. Kad eliminišeš sve ubice, uđi u sobu za priznavanje s leve strane. To je ona u kojoj se moliš na loading ekranu za vreme prvog nivoa. Sveštenik će biti u sobi za priz-

navanje odmah pored tebe, držeće ga kao zarobljenika ruski general. Jedini način da izmamiš generala napolje je da žučneš dole i ispališ metak u srce kabine za priznavanje u zid. Nastaće kratak zastoj i general će izći napolje, ispaljujući SP12. Koristi automatsku pušku i pucaj, trudeći se da sa svaki metak pogađa. Potruđi se da ti je oružje napunjeno municijom do maksimuma. On bi trebao da umre u roku od nekoliko sekundi.

Dobijanje M4 - Na nivou motorcade, trebalo bi da brzo očistiš grad i uzmeš oružje. Upucaj svoju metu. Ovo će učiniti da UN čuvari prestanu sa pucanjem i potrče na tvoju poziciju. Sačekaj dok ne prođu kroz kaplju, zatim izbegni njihove metke i ubaci ih u unakrsnu vatru sa preostalim trupama napolju. Kako ih ti ne možeš povrediti, nemoj ni da pucáš. Oni će uskoro pucati u svoje ljude. Onda, utrči unutra i uzmi M4. Ovo možda neće biti lako, ali definitivno radi.

Davljene žicom - Kad si kod svoje kuće, opremi se žicom i idi do strašila. Stani iza njega, i pređi u mod za šunjanje (Pritisni **[L]**). Pritisni **R3** da bi ušao u prvo lice i onda drži **[R]**. Kad staneš iza leđa strašila, otpusti **[R]**. Kada agent 47 otpusti strašilo, ono će biti na podu bez glave.



Legaja: Duel Saga

Specijalna FMV sekvenca: Sačekajte minut u naslovnom ekranu ne durajući ništa. Scena sa specijalnim efektima će početi.

Trikovi:

Point Card - Unutar Nohi-ove bolnice (velika kuća u kojoj startuješ), idi što dalje desno u kući. U flici u Hawke-ovoj sobi je Point Card, sa neograničenom snagom napada.



Neograničeni list zdravlja - Odmah čim stigneš do grada Darakin Citadel i kad budeš u mogućnosti da izađeš van glavne svetske mape, idi nazad do tvog grada Nohi. Razgovaraj sa Maxwell-om, čovekom koji stoji ispred zgrade levo od radnje sa item-ima. On će te izazvati na igru "Sidejump". Igraj ovu mini igru, i svaki put kad dobiješ visok rezultat dobićeš napitak za ozdravljenje. Svaki put kad ga pobeđiš dobićeš Heal Leaf (List Zdravlja). Možeš da igraš i pobeđiš ga koliko god puta želiš. Maxwell dobija samo 20 skokova, pa ako dobiješ 21 dobićeš Heal

Potion. Ako pobeđiš svoj najviši skor za 1 (22 skoka), dobićeš Heal Potion. Pobeđi svoj rezultat za 1 skok svaki put i dobićeš oko 20 Piena zdravlja. Kad pobeđiš svoj rezultat onoliko puta koliko to i možeš, svaki put kad igraš protiv Maxwell-a i pobeđiš ga, dobićeš Heal Leaf.

Soaring Ace: Pritisni Levo(2), Desno(2), Dole, Gore (variable 2)

Armageddon Star: Pritisni Gore, Dole, Levo(2), Desno(2) (variable 1)

Axe Crush: Pritisni Gore, Levo, Dole, Levo, Desno (hyper)

Power Blade: Pritisni Dole, Desno, Dole (hyper)

Raging Warrior: Pritisni Desno, Gore, Levo, Gore (hyper)

Firestorm: Pritisni Levo, Dole(2) (hyper)

Galeforce: Pritisni Levo(2), Gore (hyper)

Solid Blow: Pritisni Dole, Desno(2) (hyper)

Full Impact: Pritisni Desno, Levo, Gore, Dole

Tidal Wave: Pritisni Gore, Desno, Dole, Levo

Shockforce: Pritisni Dole, Desno, Levo

Whirlwind Attack: Pritisni Levo, Dole, Gore

Earthrazor: Pritisni Desno, Gore, Dole

Disaster Master: Pritisni Gore, Levo, Desno

Laka zarada novca - Idi do Guild-a u Krvavli. Bićeš u mogućnosti da odabereš jedan od sporednih zadataka da bi zaradio novac

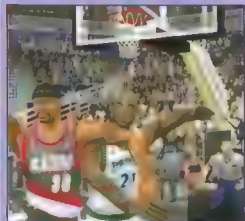
Lokacija skrivene prodavnice - Napravi dosta troškova kod Kenjira, trošeći oko 20,000 ili više zlata. Tada će ti otkriti lokaciju tajne prodavnice.

NUA 2K1

Cheat meni - Uđi u meni opcija i izaberi GAME-PLAY.

Drži D-pad Levo + Levo na Analognom desnom džojsticku i pritisni Start. Kodovi [Codes] će sad biti otključani u meniju opcija.

Bonus timovi - Unesi MEGASTARS kao kod velikim slovima da otključaš Sega Sports, Visual Concepts, i Team 2K2 u egzibicionom i uličnom modu.



Sakriveni timovi - Idi na meni opcija i selektuj game options. Zatim pritisni i drži levo na d-pad-u i desno na levoj analognoj dršci i dok držiš ovo pritisni start. Izadi iz ovog menija i trebalo bi da vidiš

• **šdove na dnu.** Udi u ekran sa kodovima i unesi **MASTARS** velikim slovima. Sad bi trebalo da si uključuo 3 sakrivena tima.

• **Sheet Trash** - Idi u ekran sa kodovima i unesi **RINGER** velikim slovima.

NBA Live 2003

• **Igraj kao Busta Rhymes:**

Idi u ekran za kreiranje igrača i unesi **FLIPMODE** kao prezime. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Busta Rhymes će se pojaviti u slobodnom polju. Selektuj "Sign/Release Player" opciju da bi ga dobio za svoj tim.



• **Igraj kao Ghetto Fabulous:**

Idi u ekran za kreiranje igrača i unesi **GHETTO-FAB** kao prezime. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ghetto Fabulous će se pojaviti u slobodnom polju. Selektuj "Sign/Release Player" opciju da bi ga dobio za svoj tim.

NBA Starting Five

• **Velike glave:** Ukucaj **BIGHEAD** kao kod.

• **Velika stopala:** Ukucaj **BIGFOOT** kao kod.

• **Velike ruke:** Ukucaj **BIGHAND** kao kod.

• **Pljosnati igrači:** Ukucaj **PANCAKE** kao kod.



• **Uvek kreni prvi:** Ukucaj **FIRSTPICK** kao kod.

• **Nepoznato:** Ukucaj **SILKHAT** kao kod.

• **Nepoznato:** Ukucaj **PARTYGLASSES** kao kod.

Red Faction 2

• **Master kod:** Ubaci **□, O, Δ, O, □, X, Δ, X** u cheats ekranu u okviru opcionog menija. Alternativno, ubaci **Δ, Δ, X, X, □, O, □, O** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

RED FACTION II

• **Super health:** Ubaci **X, X, □, Δ, □, Δ, O** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Neograničena municija:** Ubaci **□, Δ, X, O, □, O, X, Δ** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Neograničene granate:** Ubaci **O, X, O, □, X, O, X, O** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Rapid rails:** Ubaci **O, □, O, □, X, X, Δ, Δ** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Gibby eksplozije:** Ubaci **Δ, O, X, □, Δ, O, X, □** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Directors cut:** Ubaci **□, X, O, Δ, O, X, □, Δ** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.



• **Hodajući mrtvac:** Ubaci **X, X, X, X, X, X, X, X** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Otkučani mrtvac:** Ubaci **Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Vatrena kiša:** Ubaci **□, □, □, □, □, □, □, □** u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

• **Hint:**

• **FMV sekvence:** Nakon završetka nivoa, dobićeš animaciju za taj nivo, plus za sledeći. Kompleuiranjem prvog nivoa, otključaće se intervjui sa karakterima iz Summoner-a 2 koji govore o Red Faction 2 igrama. Završavanjem drugog nivoa, otključava se "Iza-scene" FMV sekvence.

Need For Speed:

Hot Pursuit 2

• **Odključavanje vozila:**

• **Aston Martin V12 VANQUISH** - U glavnom meniju, pritisni **[R2]**, Desno, **[R2]**, Desno, Δ, Levo, Δ, Levo.

• **BMW Z8** - U glavnom meniju, pritisni Square, Desno, □, Desno, **[R2]**, Δ, **[R2]**, Δ.

• **Ferrari F550** - U glavnom meniju, pritisni **[L1]**, □.

• **[L1]**, □, Desno, **[R1]**, Desno, **[R1]**.



• **Ferrari F50** - U glavnom meniju, pritisni **[L1]**, Δ, **[L1]**, Δ, Desno, **[R2]**, Desno, **[R2]**.

• **Ford T350** - U glavnom meniju, pritisni Desno, Levo, Desno, Levo, **[R2]**, □, **[R2]**, □.

• **HSV Coupe GTS** - U glavnom meniju, pritisni **[L1]**, **[R2]**, **[L1]**, **[R2]**, **[R1]**, Δ, **[R1]**, Δ.

• **Porsche Carrera GT** - U glavnom meniju, pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, **[R1]**, **[R2]**, **[R1]**, **[R2]**.

• **McLaren F1 LM** - U glavnom meniju, pritisni **[L1]**, **[R1]**, □, **[L1]**, Δ, Desno, Δ, Desno. Alternativno, pobeđi u World Championship-u.

• **Mercedes CLK GTR** - U glavnom meniju, pritisni **[R2]**, **[R1]**, **[R2]**, **[R1]**, Levo, Δ, Levo, Δ.

NHL 2003

• **Bonus igrači:** Kreiraj igrača i unesi jedno od imena sa spiska. Igra će automatski ubaciti realne karakteristike i statistike igrača čije je ime uneto.



• **Za neke igrače sa spiska ubačena je i slika.**

Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morriset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Michaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert

Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Whitehall
Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle

Skretanje štita - Dovedi pak u odbrambenu zonu blizu plave linije. Drži skretanje i kratak blok dok pucaš. Jedan od tvojih suigrača će doklizati ispred mreže i usmeriti pak ka голу.

Laki golovi - Ukoliko klizaš pored nekog ko ima veoma visok rang u Deke kategoriji kao što su Joe Sakic, Keriya itd, kada jedanput prođeš pored protivničke plave linije, pritisni dole, zatim "Auto Deke". Odmah kada igrač završi sa tim, pritisni udarac.



Upotrebi NHL slike igrača za kreiranog igrača - kada budeš ubacivao ime, upotrebi postojeće NHL ime. Pojaviće se poruka da postoje statistike za to ime i pitajte vas da li želite da kreirate igrača kao što je on. Izaberite [Yes] i dobićete njegov lik za vašeg igrača. Nakon toga možete ubaciti bilo koje ime i statistike za njega.

Pro Evolution Soccer 2

Klasičan Argentinski tim: Pobedi u južno Američkom Kupu kao Argentina.
Klasičan Brazilski tim: Pobedi u južno Američkom Kupu kao Brazil.
Klasičan Engleski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Engleska.
Klasičan Francuski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Francuska.
Klasičan Nemački tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Nemačka.
Klasičan Holandski tim: Pobedi u Evropskom



Kupu kao Holandija.
Klasičan Italijanski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Italija
Evropski All-Stars tim: Pobedi u Internacionalnom Kupu sa bilo kojim timom.

Svetski All-Stars tim: Pobedi u Internacionalnoj Ligi kao bilo koji tim

Bonus igrač: Pobedi u Mkoater League Division da bi otključao nove igrače. Ovo mora biti učinjeno tri puta da bi da bi otključao sve bonus igrače.

Realistična lica: Pobedi u Kaoian Kupu kao Japan da bi otključao realističnije likove za taj tim u edit modu.

Call name opcija: Pobedi u Konami Kupu sa klubskim timom "Call Name" opcija će sada biti otključana u "Edit Clubs" ekranu

Silent Scope 3



Hint:
Besplatni health: Pucaj direktno u glavu petorici i više ljudi

Superman: Shadow Of Apokolips

Ubaci jedan od sledećih kodova u [Cheat Codes Screen] dostupnom iz [Options Menu Screen].



Sve Biografije - LARA.
Sve FMV Sekvence - LANA LANG

Hard Mod - BIZZARO.
Neograničeno zdravlje - SMALLVILLE.
Neograničen Superpower - JOR EL.
Otključaj sve - MXYZPTLK
Reactor Meltdown.

Na "Reactor Meltdown" nivou, nemoj se mučiti prolazanjem kroz svo četvoro vrata da bi pokupio "coolant"-e. Prva vrata su najlakši put, ali će se ubrzo zatvoriti nakon ubacivanja bloka "coolant"-a u reaktor. Evo šta ćeš učiniti: Uzmi kocku "coolant"-a iz prvog ulaza. Iznesi ga i NEMOJ ubacivati u reaktor. Umesto toga, baci ga na pod blizu naučnika (budi siguran da nije pao u lavu). Na ovaj način vrata se neće zatvoriti i možeš ponoviti proceduru za ostale blokove. Kada budeš uzeo i četvrti blok, idi napred i stavi ga u reaktor i prva vrata će se zatvoriti. Sada se vrati i pokupi i ostale blokove koje si ostavio na podu. Ovim postupkom ćeš dobiti preko jednog minuta pre eksplozije reaktora.

David Byrne

Ubaci jednu od sledećih šifara u Cheat Meniju. Porukom će biti potvrđeno da li je šifra ubačena ispravno:

Zamrzavanje neprijatelja: DONT-FARTONOSCAR.

Fill Bloodlust: ANGRYXXXINSANEHOOKER

God Mod: RIASSASSINDONTDIE



Gratuitous Dismemberment: INSANEBIGSBMOD-EGOOD.

Juggy: JUGGYDANCESQUAD

Širanje nivoa: ONTHELEVEL.

Obnavljanje zdravlja: LAMEYANKEEDONTFEED

Pokazivanje oružja: SHOWMEMYWEAPONS.

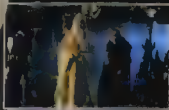
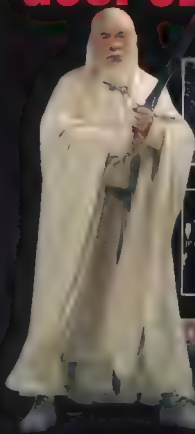
Thank you poruka - TERMINALREALITYRULES

Time Factor: NAKEDNASTYDISHWASHER-DANCE.

This is Football 2003

Zvuci sa farma: Pritisni **[L1]** (**2**), **[L2]**, Gore, Dole, Desno u glavnom meniju.

GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE



Uloge: *Ian McKellen, Elijah Wood, Billy Boyd, Sean Astin, Dominic Monaghan, Liv Tyler*
 Režija: *Peter Jackson*
 Premijera: *17. i 12. januar 2003.*



Trick & bonus
NEK JAVNO IZLOŽEN I ZABRANJEN ZA KOPIRANJE

Vas nagraduju u ovom broju
 sa 2 DVD izdanja



The Truman show



Mean Machine

Popunite i pošaljite naznačeni kupon na adresu:
Bonus, P. Fah 32, 11050 Beograd 22
 Imena dobitnika objavićemo u sledećem broju

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

pošt. broj i mesto

telefon



BORNEOV IDENTITET

Žanr: *triler*
 Režija: *Roger Young*
 Uloge: *Richard Chamberlain, Jaclyn Smith, Anthony Quayle*
 Trajanje: *181 minut*

On nosi ime Džejsona Bornea. Ali on ne zna koje zasta, ni zašto je tako dobar u hladnokrvnom profesionalnom ubijanju? Ono što zna je: on je pokretna meta. Ričard Čemberlen (kao Borne) i Džeklin Smit su na čelu ovog napetog triler zasnovanog na bestselu mastralnog pripovedača Roberta Ladmara (ponovo ekrinizovanog 2002. sa Metom Dejmonom i Frankom Potente) Borne je predodređen da uprkos amneziji razotkrije svoju zaboravljenu prošlost. Zašto su na njegovom licu plastične operacije? Ko mu je usadio mikro film ispod kože?

Odgovori su poput delova slagalice, rasuti od Criha, preko Panza do Njujorka. Kao i istina ko stoji iza Borneovog identiteta. ■

TO

Žanr: *horor*
 Režija: *Tommy Wallace*
 Uloge: *Harry Anderson, Dennis Christopher, Richard Masur, Annette O'Toole*
 Trajanje: *181 minut*

To može biti bilo šta. Zasnovan na Kingovom bestselu iz 1986. godine, to je uzbudljivo i potresno putovanje u najintimnije strahove sa Harijem Andersonom, Anet O'Tul, Džonom Ritarom, Ričardom Tomasom u glavnim ulogama. Zla sila u malom gradu u Novoj Engleskoj uzima oblike klovna (Tim Kari). Ali on ne zabavlja decu, on ih prestravljuje, a neku od njih odvodi u smrt, sve dok mu nekoliko odlučnih klinaca ne uzvrati udarac. Zlo vaskrsava trideset godina kasnije - opakije, gnevnije i smrtonosnije. ■



Po milijarje miliona ljudi iz ovog sveta, snimcima najpoznatijom pričom koja je ikada ispričana. Tolstojev "Gospodin Priblennaja" je epika o borbi za postavljanje čuvara Pristina. Ali se vrati svom naslovu: "Gospodin Priblennaja". Pristina bi mu dao moć da zauvek zarobi sve

premijski film "Gospodar prstenova: Dve kule" - epika: avantura o borbi između dobrih i zlih sila, snimljen u vrijeme neoluzneosti u Srednjoj Zemlji, koji će imati svoju svjetsku premijeru 18. Decembra 2002. Trilogija, kao što znamo, predstavlja besprijekoran svijet - tri filma snimana istovremeno preko godinu i po dana;

in, "Gospodar prstenova: Družina prstena", imao je premijeru 19. decembra 2001. godine i sveta je hvaljen od kritike i publici, i u celosti sveta je zaradio \$90 miliona. Ili je nominovan za Oskara u čak 13 kategorija. Ili je više od drugih filmova godine i osvojio je 4, uključujući i Oskara za najbolje vizuelne efekte uz pomoć kojih je spektakularan način dočaran Tolkinov svet.

U prvom delu, pitali smo Borovina (Bez Kiri) i Gavrilov pad u Janu Karadu. Posle čega je družina bila prinuđena da se poseli. Iako podeljeni u tri grupe, svaki član originalne družine nije ništa manje odlučan u svom herojskom zadatku.

gospodar prstenov: Dve kule* počinje u brdima Emin Mula, gde izgubljeni Hobiti

[illegible]

Čendaš (an. *Hyakkei*) je jedan od najpoznatijih kaja (*Gendai*) u Jap. Gendai su kaja koji se bave borbi protiv *Saigona*. I postojanje *Angkoru* na suštinu po kojoj treba osloboditi narode Roana sa posljednjim jakom grupom *okupa* ljudi - Gendom.

ovim paralelnim povlačenjima, izbacuje se sa zapadne strane, stvarajući velike
razlike, dok će ujedno svadokolič u prestatiti čudima i očajnim smaj svog naroda.
Zajedno, moraju da se suprotstave mećim snagama koje se žele sa Dneblom - iz Kulne
Ortank u Isengardu, gde je podmićeni čarobnjak Saruman sakupio smrtonosnu, jaku
vojsku od 10.000, i sa Sauronove tvrđave u Barad - duru, u dubini mračne zemlje
Mordor. ■





UNUTRAŠNJI SVEMIR

Žanr	SF komedija
Režija	Joe Dante
Uloge	Dennis Quaid, Martin Short, Meg Ryan, Kevin McCarthy
Trajanje	115 minuta

Džek Pater se danas osjećudno, ništa novo za ovog hipohondra opsednutog poslom. Ja sam zaposnuden - urla on. I vi ćete biti zaposnuden! Nakon Gremilina izvanli producent Stiven Spielberg, režiser Džek Dante ponovo ubacuje svoju maštu u petu brzinu u ovu avanturističku komediju koja je 1987. godine osvojla Oscara za najbolje vizuelne efekte. Glas koji Džek čuje je glas mladog pilota Tadea Pendolona, koji je do te tajnog projekta smiranjiva. Ali stvar su je osobe kontrolir i on je ubrzan u Džeka I pre nego što umorni Džek stigne da kaže - Ti si mi u krvi, njegov neverovatni partner ga ubacuje u najbudu avanturu života ■

**VIKTOR - VIKTORIJA**

žanr	komedija
režija	Blake Edwards
glavni igrači	Julia Andrews, James Garner, Robert Preston
original	  Paramount

Muskaraci koji se na sceni pretvara da je žena? Mađji kašalj. Ali žena čiji život zavisi od toga da se pretvara da je muskarac koji se pretvara da je žena? E to su već problemi. Ali tu je i mnogo smeha, dok Džulij Endriks glumi Viktora i Viktoriju u ovom očaravajućem delu režisera Blejka Edvardsa sa izvanrednom muzikom Henrija Mancinija i Leslija Brikusa, koji je osvojila Oskara

Robert Preston glumi kabaretskog izvođača koji postavlja na scenu predstavu o zamjeni polova. Ono što komplicije stvari su Džejs Garner kao mafijaš koji sumnja da je Viktor Viktorja i Lesli En Voren kao historična sponzorica. ■



Beograd • Hol Doma Srdalkata, Jugoslovenska knjiga, Veikkomoravstva 11-15
Novi Sad • Hol bioskopa Arena • Niš • Hol bioskopa Park • Podgorica • Balšićeva 3
(011) 402 402, 423 333 • tuck.eunet.yu

Tip

...čim je u ovom slučaju SVE što ima efektivnost preko 10%. Ako vam se ovo...
...ni nekom mizerijom, što bi bilo reći...
...za prastari CD koji...
...ne čita (po standardu ne...
...u praksi hoće...) ništa...
...koje od 40%!

Poenta je u tome što...
...VIDI BROJKEVI! In po...
...standardu opet, DVD-R...
...kopija BOLJE VIDLJIVA...
...lasera od dvoslojnog...
...originala! (ako laže...
...koza, ne laže rog... valj...
...a. To je JEDINI razlog...
...zašto film na DVD-u...
...pecka, a igra na DVD-u...
...ide baš kako treba...
...samo da napomenem...
...što se filmova tiče...
...preko 90% filmova na...
...originalima je dvoslojno...
...zbog kvaliteta, već da...
...ni se TEEŠKO kopir...

...n, sada opet priča šta se...
...dešava kada imamo...
...problem sa učitavanjem...
...imamo sledeći scenario...
...prilaz laser i loš DVD...
...plus loše narezan CD...
...bive skupa, konzola će...
...odbiti da čita DVD, jer...
...razlog smanjene reflek...
...zivnosti više ga i ne vidi...
...a sa druge strane pri...
...javština na laseru je više...
...nego dovoljna da...
...prestane da čita lonako...
...loše narezan CD. Većina...
...ga i u pojedinim servis...
...ma) radi sledeće - samo...
...obrišu sočivo odozgo...
...pomere ugao da bi...
...mogao da se pročita...
...narezani CD, a to...
...što DVD prosto...
...odbija da ide...
...to je zbog toga...
...sto promenom

...ga čitanja lasera DVD prosto postane...
...idljiv (ona začkoljica zvana refleksivnost...
...kada smanji nekih 100 - 10 000 puta...
...nica...). To se uglavnom dešava kada...
...nestručne osobe pokušaju same da čiste...
...sočivo lasera, pa istome savju nosač koji...
...trpi silu od samo 2 grama!!! A kad sme...
...od tu, sprej kojim sam opisao da sme da...

...se čisti sočivo, je ISKLJUČIVA...
...mera kojom neko ko...
...pokušava sam da sredi kon...
...zolu sme da se služi...
...Naravno samo zato što tu...
...NE dolazi od pritiskanja...
...sočiva. Ponovicu, sprej...
...proizvodi firma Contact...
...Chemie, naziv spreja je...
...Video 90, i može da se kupi...
...u bolje opremljenim pro...
...davnicama elektronike...
...Služi za čišćenje video...
...glav, ali lakode je JEDINI...
...koji NE oštećuje plastiku...
...(eh, da, sočivo je od plas...
...tike.) Nemojte koristiti ništa...
...drugo ili slično ili (nikakvi...
...hidrogeni, WD-40 sprejevi i...
...razna čuda za podmazivan...
...je)

Ako iz gornjeg teksta nista...
...shvatili, eto razloga zašto...
...ne rade DVD diskovi, ili...
...zašto igra ide perfektno a...
...film secka (misi se na Film...
...film).

Ako i dalje bijete glavudžu...
...oko vaše Stanice Za Igranje...
...(ili StajPlejša :o)), nemo...
...jte.... Bolje odnesite na...
...pravo mesto za to, servis ili...
...slično.... verujte, zna biti...
...VIŠESTRUKO JEFTINI-

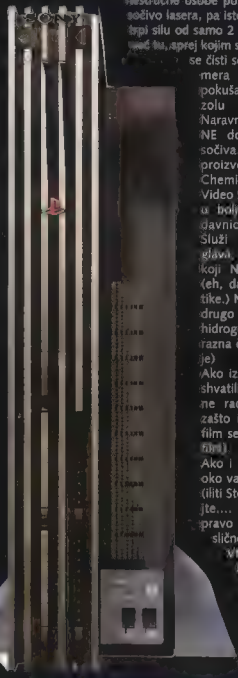
je.....

Vidimo se dogodine

(i)

Vaš Majstor

Kyariša



BILIJAN

TV MO

prodavnik i voditelj Lale Marković

SIEMENS

TV YU INFO

ponedeljak 17:30

utorak 14:30

WWW.BONUS.CO.YU

POSETITE BONUS NA INTERNETU

bonus

NAJVEĆI BELOSRBIJSKI I SRPSKI ZAPOSLENI

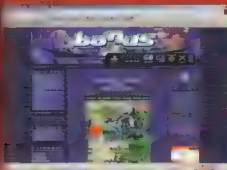
OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u

i komentirati emisije, programe i najnovije vesti

Učestvujte na našem Forumu

najpopularnije teme ovog meseca je AFD



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije...
...većih rubrika, igra i sadržaj Bonusa...
...Takođe, možete pogledati najnovije...
...re aktualni broj, razgovarati se na...
...informaciji o o radu redakcije...
...Sve ovo i još mnogo toga možete...
...izvestiti pre izlaska broja na sajtke

U sekciji budućnosti najavljujemo DIREKTNU...
...učestvovanje svih članova redakcije na Forumu...
...i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i sugestije nam pošaljite na...
...internet adresu bonus@sunat...
...ili poštom na Bonus, P.F. 22, 11050 Beograd 22

Pozdrav svima. Želio bih da vam se zahvalim na pozitivnim kritikama upućenim ovoj novoj rubrici Bonusa. Takođe izvinjavam se zbog imena rubrike, razmišljam o novom koje će i vas obuhvatiti. Za ovaj put predstavljam vam još zanimljivije stvarčice. Tu su najmanje tri, kao i najmanji žuti kompjuter na svetu i još nekoliko zanimljivih naprava.

AIRZOOKA



Verovali ili ne ova sprava je u stanju da sa razdaljine od nekih pet, šest metara potpuno rasturi nečiju frizuru, ili razbaca sve papire sa radnog stola. Šta je ustav Airzooka? To je ručni pištolj koji ispaljuje snažne vazdušne talase, u dometu do 10 metara. Za rad joj nisu potrebne baterije jer je potpuno mehanička. Kada zadnji deo povučete nazad i pustite ona će izbaciti vazdušnu loptu. Mozete je rasklopiti i sklopiti za sekund, a ono što je zaista najbolje je to da budući da radi na vazduh nikada nećete ostati bez municije.

DOOR STOP ALARM



MECHANIC PHONE CHARGER

Da li vam se kao i svima deluje da vam u sred kucanja važne poruke baterija jednostavno umire? Eh šta bi mnogi u tom trenutku dali za samo kap struje više, samo da se pošalje još jedna poruka ili pasove još jedan broj. Rešenje je tu. Ovaj punjač nas rešava muka jer je krajnje jednostavan. Radi na svim Nokia modelima, kao i nekim Motorola, takođe podržava sve Ericsson i Siemens modele. Jednostavno utaknete kraj kabla u telefon i posle tri minuta svakog punjenja imaćete dovoljno baterije za čitavih osam minuta razgovora. Ne koristi nikakav vid struje jer je potpuno analogan. Ovaj punjač je jednostavan, mali, ali stvarno savršeno rešenje.



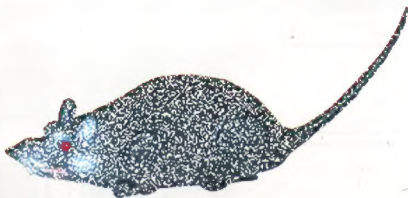
SLIM GYM FM RADIO



Videvši ovaj radio, shvatio sam da je era minijaturizacije na putu da doživi svoj vrhunac. Ovo što vam sada predstavljam je radio prijemnik veličine kreditne kartice. Stanice se traže automatski. Radio je programiran da hvata samo stanice sa jakim signalom tako da vam se neće dešavati da vam pusti loš i šuštav ton. Baterija je mala i spljoštena ista kao i ona koju koriste većina elektronskih adresara i satova. Slim Gym Radio je potpuno kompaktan, digitalan i neverovatno mali. Šta više očekivati od savšenog radio aparata?

RADIO CONTROLLED RAT

Evo pravog pomagala za razbijanje svakodnevnih školskih monotonije. Kontrolise se pomoću malog daljinskog upravljača dometa i do nekih 70 metara. Neverovatno je brz. Tu je i mali detalj svetlećih jarko crvenih ođju. Niste ni svesni kakvu pometnju ovaj mališan može da proizvede kada se prošetata pored devojčica koje sve kao po pravilu mrže miševе (He he). Probajte samo da ovog mališana provozate kroz školski hodnik na malom odmoru.



SNAKEBITE JOYSTICK



Za sve vlasnike Nokia telefona i okorele ljubitelje popularne zmijice stiže nešto nezamenljivo. Upitanju je mali džojstik koji se lako montira na većinu Nokia modela i neverovatno olakšava igranje vaših najomiljenijih igara. Proizvođači obećavaju da će uz upotrebu ove sprave vaši stari rekordi otići u zaborav!

Budite
Budite Novosađan **IN**

021/450-886

Dobra **IN**vesticija!



PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 REDAKCIJE

boNUS

1

COLIN MCRAE RALLY 3



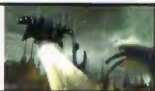
2

GTA VICE CITY



3

RATCHET & CLANK



4

LOTR

5

MICRO MACHINES

6

ROCKY

7

SUIKODEN

8

SUM OF ALL FEARS

9

NHL 2K3

10

SPYRO 4

1

GTA VICE CITY



2

RATCHET & CLANK



3

COLIN MCRAE 3



4

SPLINTER CELL (X BOX)

5

LOTR (PS2)

6

FIFA 2003 (PSX)

7

MICRO MACHINES (PS2)

8

STAR FOX ADVENTURES (GC)

9

SUIDOKEN

10

HARRY POTTER 2



PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10



1

HARRY POTTER 2



2

FIFA 2003



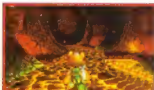
3

LONE WOLF



1

STAR FOX



2

RATCHET & CLANK



3

GTA VICE CITY



4

STUART LITTLE 2

5

WRC ARCADE

6

SHREK

7

TREASURE HUNT

8

SPEC OPS

9

NBA LIVE 2003

10

NBA 2K3

4

COLIN MC RAE RALLY (X box)

5

HARRY POTTER 2

6

SUPER MARIO SUNSHINE (GC)

7

BRITNEY DANCE BEAT (GBA)

8

PIKMIN (GC)

9

MICRO MACHINES (PS2)

10

ROCKY (PS2)

PONESITE

IGRU SA SOBOM

GAME BOY ADVANCE

6.300 din



Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis

**od 579 din
mesečno!**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 084/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I srat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu

ZABAVA ZA DUGE ZIMSKÉ DANE...

SONY PLAYSTATION 2

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre
2. Gledajte DVD filmove
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova



Najprodavanija
konzola
nove generacije

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

18.999 din!
ili na 12 mesečnih rata
od 1741,00 din



Tony Hawk 4



NBA Live 2003



Hitman 2



**Pro Evolution
Soccer 2**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I srat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu